CAPTAIN QUAZAR


LEGEND OF OASIS


GOAL STORM 2


MOTOR TOON 2


SKELETON WARRIORS

547 golpes



SUPER NINTENDO • PLAY STATION • NINTENDO 64 • SEGA CD • 32X • 3DO
MEGA DRIVE • SATURN • VIRTUAL BOY • JAGUAR • NEO GEO • ARCADE

# GAME-X

TRAMA

## SUPER MARIO 64

- Jumping Flash 2
- NBA Shoot Out
- Top Gun
- Dragon Ball
- Darkstalkers
- Power Piggs

GAME-X • ANO 1 • Nº 8 • R$ 3,50

Conheça o fantástico

# NINTENDÃO!!!

PLAYSTATION GANHE UM KIT

GX1❑

GX2❑

GX3❑

GX4❑

GX5❑

GXE2❑

GXE1❑

# A Revista Que TODO DENIA

**ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTAS) QUE DESEJA RECEBER**

**CADA R$ 3,50**

**GAME-X** GX1❑ GX2❑ GX3❑ GX4❑ GX5❑ GXE1❑ GXE2❑

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

# index

4 DR. XURROS
6 GAME X-PRESS
18 SUPER MARIO RPG
28 SUPER MARIO 64
30 X-NET
32 X RPG & CARDS
34 CARTAS
36 X-TRICKS


## • SUPER MARIO RPG

**Super estratégia com 10 páginas para você achar TODOS os segredos**

## • X-TRICKS

**A maior seção de dicas, passwords e golpes especiais do mercado**


ACTRAISER 2 ..... 45
AGILE WARRIOR ..... 45
CAPTAIN QUAZAR ..... 44
CYBERIA ..... 45
DARKSTALKERS 2 ..... 44
DESCENT ..... 44
DONKEY KONG COUNTRY 2 ..... 42
EARTH WORM JIM - SPECIAL EDITION ..... 43
GARGOYLES ..... 42
GUARDIAN HEROES ..... 37-44
IN THE HUNT ..... 45
JUMPING FLASH ..... 40
KILLER INSTINCT ..... 45
KILLER INSTINCT 2 ..... 38-44
MECHWARRIOR 3050 ..... 41
MORTAL KOMBAT 2 ..... 45
MORTAL KOMBAT 3 ..... 43
NBA SHOOT OUT ..... 41
NOSFERATU ..... 42
PEBBLE BEACH GOLF LINKS ..... 43
PO' ED ..... 42
PREHISTORICK MAN ..... 40
RIDGE RACER REVOLUTION ..... 41
SAMURAI SHODOWN 3 ..... 36-45
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ..... 42
SOLAR ECLIPSE ..... 42
STREET FIGHTER ALPHA ..... 40
STREET FIGHTER ALPHA 2 ..... 40
SUPER MARIO KART ..... 41
THE NEED FOR SPEED ..... 41
TOH SHIN DEN 2 ..... 40
TOH SHIN DEN REMIX ..... 40
ULTIMATE MORATL KOMBAT 3 ..... 43
VECTORMAN ..... 40
VIRTUA COP ..... 42
WORLD HEROES PERFECT ..... 39


## XFLASH


10
• BOTTOM OF THE 9TH
• BUST-A-MOVE 2
• CAPTAIN QUAZAR

11
• CHORO Q
• CLOCKWORK KNIGHT 2
• CREATURE SHOCK

12
• DARKSTALKERS
• DRAGON BALL Z LEGEND
• FRANK THOMAS BASEBALL

13
• GOAL STORM 2
• HARD BALL 5
• IREM ARCADE CLASSICS

14
• IROM STORM
• JUMPING FLASH 2
• LEGEND OF OASIS

15
• LOST EDEN
• MARK DAVIS' FISHING
• MOTOR TOON 2

16
• NBA SHOOT OUT
• POWER PIGGS
• PUZZLE & ACTION 2

17
• SKELETON WARRIORS
• SLAM N' JAM 96
• TOP GUN-FIRE AT WILL

# Dr. Xurros

## QUEIXO CAÍDO

*Ahhh! Meus escravos imploram para pôr as mãos no Nintendo 64. Pois é, a fera foi lançada no final de junho no Japão e chegou arrasando corações de fanáticos. Bem, já que o destaque é o novo "garotinho" da Nintendo, que tal começar com SUPER MARIO 64? É isso aí, com direito a cenários em 3D, efeitos especiais e mais. Outro destaque do Nintendão é a versão Pilot Wings 64. Agora, com novos veículos, mais velocidade, truques e cenários de arrasar!*

*Pra quem gosta de tudo explicadinho, Super Mario RPG para SNES até o final. Na matéria, todos os personagens, segredos, magias e baús escondidos... com uma só paulada, do início ao fim!*

*O famoso X-FLASH com 24 games lançados, e avaliados com dicas dos pilotos. Pegando: Dragon Ball Z - 3D, Goal Storm 2, Creature Shock, Top Gun e outras novidades. Todas já disponíveis!*

*No X-TRICKS, meu escravo Kanja rendeu bem. Tem DEZ páginas abarrotadas de dicas. Nada de truques e passwords velhos. Afinal, vocês merecem novidades!*

*O troféu do Paul Mito teve menos chicotadas esse mês. Mas, continua com cartas e desenhos dos leitores mais malucos da galáxia!*

*Estreando na revista, Merlin, o mago. Esse velho caduco chegou encomendado da DRAGÃO BRASIL, melhor revista de RPGs do Hemisfério Sul, especialmente para dar dicas, explicar e ensinar tudo sobre esses jogos e os Cards que viraram moda. Confira!*

*D' Artagnan, meu mensageiro, conta as últimas do mercado mundial. Lançamentos em jogos de 16, 32 e 64 BITs, acessórios, consoles... além das fofocas do que pode rolar de melhor pra vocês.*

*Matando na teia, tem Tarântula. O bicho chega explicando tudo sobre a tão falada resolução gráfica, dá endereços da Internet e o ranking dos games preferidos da redação e leitores.*

*Não é mole, não! Na GAME-X todo mundo é pobre e tarado. Ficamos sempre dando "duro" pra você delonar numa boa. Quer mais? Só mês que vem!*

TRAMA
DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO
**Editor Executivo**
Darius Roos
**Projeto Gráfico**
Darius Roos
Dawis Roos
**Ilustração**
Júlio César Nogueira
**Diagramação**
Dawis Roos
**Secretário Gráfico**
Álvaro Corrêa
Evandro do Nascimento
**Revisão**
Hebe Ester Lucas
**Secretária Editorial**
Damaris Marcellino
**Pilotos e Textos**
Danilo Perez
Darius Roos
Dawis Roos
Igor David Perez
**Scanner**
Dawis Roos
Fernando Marotti

DEPARTAMENTO COMERCIAL
**DIRETOR**
Ruy Pereira
**Contatos**
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: 887 5408
**Coordenador**
José Luiz Casarim
**Assistente**
Luzia Begalli

GAME-X (ISSN 1413-6023)
é uma publicação
da Trama Editorial Ltda.
Administração, Redação,
Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8979/885-5916
Fax: (011) 887-3060



NOSSAS PUBLICAÇÕES
**GAME-X** - Video Games
**GAME-X ESPECIAL** - Dicas de Video Games
**DRAGÃO** - RPG e Card Games
**SÓ AVENTURAS** - Aventuras para RPGs
**MÃE**, *você e seu filho* - Feminina
**GRAVIDEZ** *Passo a Passo* - Feminina
**GUITAR PLAYER** - Musical
**KEYBOARD** - Musical
**ANJOS E FADAS** - Infantil
**SAPECA** - Infantil
**SIMPATIAS BRASILEIRAS** - Popular
**PIADAS IMPERDÍVEIS** - Humor
**ANEDOTAS ESCOLHIDAS** - Humor
**SÉRIE HUMOR BRASILEIRO** - Humor



Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impresso na Gráfica PROL Ltda

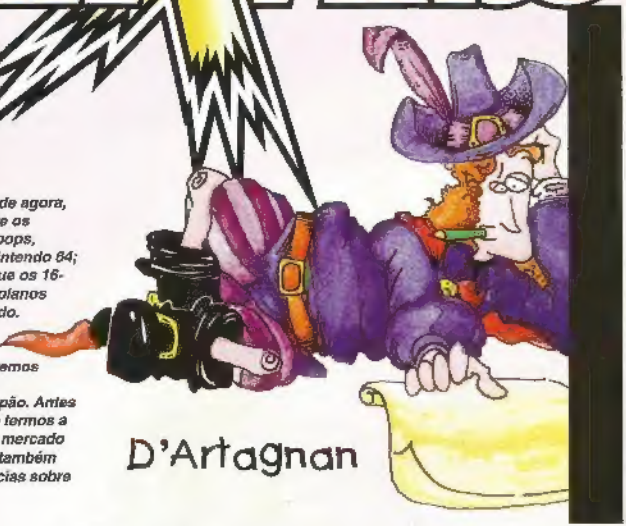

**Ilustração capa: Caribé**

# GAME PRESS

## Bom Jour!

***Ah! Esse mês tem tudo que é novidade das feiras internacionais. Também o que rola no Japão, States e, a partir de agora, Europa. As fofocas sobre os lançamentos do Ultra... oops, sempre me atrapalho, Nintendo 64; os suspiros de games que os 16-BITs ainda vão dar e os planos futuros de todo o mercado.***

***• Estamos ficando mais requintada! Em breve teremos DOIS correspondentes internacionais: EUA e Japão. Antes que eu esqueça, além de termos a maior seção de dicas do mercado (10 páginas malandro!), também somos a melhor em notícias sobre video games, ufa!***



D'Artagnan

# Nova Guerra, Portáteis

É incrível! Depois de anos ralando os dedos no velhinho *Game Boy*, os fanáticos por portáteis poderão desfrutar um novo aparelho da *Nintendo*. Depois do *Game Gear*, *Linx*, *Turbo Express*, *Nomad* (que roda **TODOS** os games do *Mega-Drive*) e o tal aparelhinho de **32-BIT** da *Sony* que está por vir, parece que, enfim, chegou a hora de dar o troco. O primeiro passo foi criar o ***Game Boy Pocket***. Fazendo tudo que o anterior, só que menor e melhor. Pra entrar sossegado no bolso da galera que vai poder detonar com tela de cristal líquido no aparelhinho. Junto também de 23 lançamentos da hora até o final do ano. Mas parece que isso não é o suficiente, a *Nintendo* já visa um novo aparelho portátil: mais potente, colorido...

Pois é, o novo console está sendo batizado de ***Color Boy***. As características estão em fase de mudanças e estudo. A única confirmação é que terá *32-BIT RISC*, tela de cristal líquido colorida e será MUITO econômico. A notícia já pintou em 3 publicações gringas. Segundo a imprensa, a **"Big N"** contratou os britânicos da *ARM* (*Advanced RISC Machines*) para desenvolver o chip principal da *"ferinha"* (**ARM-710**). A máquina, por enquanto, usa 4 pilhas, ficando ligada por mais de 30 horas (o *Nomad* usa 6 pilhas e dura menos que 3 horas).

Até agora esse desenvolvimento está sendo conhecido como **"Projeto Atlantis"**. Tendo previsão para maiores divulgações até novembro de 96 e lançamento no final de 97. Sabe-se também que a *Nintendo do Japão* está trabalhando no jogo ***Mario's Castle***, exclusivo desse portátil.

***• Projeto Atlantis***
***Processador*** *- ARM-710*
***Poder*** *- 32-BIT RISC*
***Velocidade*** *- 25Mhz*
***Consumo*** *- 0.15 Watt*
***Saídas Para*** *- Controle Especial, Fone de Ouvido e "Link" com outro console.*
***Botões*** *- Direcional, START, SELECT, A, B, X e Y.*

# PlayStation vai pegar o N64

O atual líder de vendas nos *32-BIT* promete e mostra que tem tudo para incomodar e talvez até derrubar o *Nintendo 64*. O *PlayStation* tem mais de 5.5 milhões de consoles espalhados pelo mundo. Isso, tornou-se um grande motivo para muitas **"softhouses"** passarem a produzir games para ele. O preço tornou-se ainda mais atrativo, caindo para 200 dólares. Os acessórios e games parecem chover no mercado: toda hora tem um montão de lançamentos! Com toda essa força, o console da *Sony* já visa competição com o *Nintendo 64*. Considerando, assim, o *Saturn* como um adversário já derrotado.

Os games que estão sendo desenvolvidos estão apresentando no mínimo 25% mais qualidade que os da primeira onda de lançamentos do aparelho, aumentando ainda mais a qualidade e busca pelo console.

Todo o setor de propaganda, produção e desenvolvimento da *Sony* passa a ficar de olho no *Nintendo 64*. A meta da empresa é não perder terreno para o concorrente e pegar uma fatia de "no mínimo" 40% do mercado (quase o dobro do faturamento atual).

Para sustentar tudo isso a empresa conta com mais uma enxurrada de lançamentos até o final do ano, entre eles: ***Crash Bandicoot***, mascote do console, corre por cenários muito loucos, coloridos e com ambientação em 3D; Todos os lançamentos da *Capcom* para *Saturn* e ainda outros exclusivos do *PSX*; uma linha de games de esporte da própria *Sony*, ***Contra - Legacy of War***, metralhando na melhor versão de guerras tecnológicas; ***Castlevania***, clássico da luta dos *Belmont* contra *Drácula*; ***Twisted Metal 2***, com mais veículos e cenários; ***Destruction Derby 2***, a corrida da destruição volta com mais cenários e modos de competição; ***Wip' e' Out 2***, usando uma resolução altíssima de cenários; ***Reloaded***, continuação do matador *Loaded*; ***Resident Evil 2***, mais terror, mais ação e maior; ***Rock 'n Roll Racing 2***, pra ferver adrenalina nas pistas novamente; ***Pandemonium***, também seguindo aventura em 3D; ***Ultimate Mortal Kombat 3***, chegando melhor que a versão para *Saturn* e outra pancada de jogos pra ninguém botar defeito. A empresa promete ter mais de duas vezes o número de lançamentos que o *Saturn*. Uau!

*Crash Bandicoot, o mascote da Sony*

***Ultimate MK3 e Project Overkill, ensanguentando o PlayStation***

# RPG Samurai

***Samurai Shodown RPG poderá ter mais de 200 Mega***

Tá saindo no *Japão* o RPG do game de sucesso no *Neo Geo*, ***Samurai Shodown***. A aventura rola com tudo quanto é personagem que você já viu nas três fantásticas versões do jogo de porrada. Há também alguns personagens escondidos, seguindo ao estilo da pancadaria. Você poderá ter vários integrantes em seu grupo, montando assim, uma turma pra ninguém mexer! Além dos muitos ponta pés e golpes de espada, não poderiam faltar as magias gigantes (uma loucura!). A visão que você tem do cenário é meio **"superior"**, deixando um amplo campo de visão para as cidades, vilarejos, florestas... que os personagens explorarão. A coisa que mais está **"pegando"** lá fora é a possível chance de haver um truque que torne os personagens **"anões"**. A febre, então, é procurar o macete que transformam os personagens numa versão **"SD - Super Deformed"**. Com certeza *IPPON* para a *SNK*. Se você perder esse merece uma rasteira de cobra (?!?).

# Nintendo 64

O video game mais procurado e falado do momento não quer perder a fama de arregaçador da concorrência. Junto com o console já podem ser encontrados nas lojas controles coloridos, adaptadores, cartões de memória e vários outros cacarecos. Além disso, a empresa promete até o final do ano 16 jogos no mercado americano e mais de 20 no *Japão*.

*NBA HangTime, bem melhor que NBA Jam*

Os jogos que estão chegando pra arreglar são: ***Star Fox 64***, na volta triunfal de *Fox Mc Cloud*; ***Wave Racer***, corrida alucinante nas águas; ***Super Mario Kart 64***, com muitos personagens novos, pistas, relevo, visões e segredos; ***War Gods***, continuação do *Mortal Kombat*, em 3D; o sanguinário ***Mortal Kombat Trilogy***, pra ninguém reclamar; ***NBA Hang Time***, bem melhor que o incrível *NBA JAM*; ***Kirby Air Ride***, cheio de cenários em 3D e ação com o herói gordinho; ***Mission Impossible***, baseado no filme; ***DOOM 64***, com gráficos muito superiores às versões conhecidas; ***Killer Instinct 64***, juntando os dois arcades num só cartucho; ***Star Wars - Shadows of the Empire***, na super produção da *Lucas Arts* em mais uma saga de *Guerra nas Estrelas*; ***Turko - Dinossaur Hunter***, dos gibis para os games; ***Pilot Wings 64***, com naves novas, personagens e cenários em pontos turísticos dos *EUA*; ***Tetris Phear***, bolado por *Alexey Pajitnov*; ***Final Fantasy VII***, com algumas mudanças da versão do *PSX*; a nova versão do RPG ***Dragon Quest***, pela *Enix*; uma versão baseada no grandioso *Tales of Phantasia*, pela *Namco*; ***Crusin' USA***, com todos os carros e pistas do arcade; ***Crusin' World***, continuação com mais carros e pistas pelo mundo; ***Body Harvest***, numa guerra de aliens e carangos detonadores; ***Wayne Graytze***, hóquei no gelo com gráficos poligonais; ***Robotech***, da saga dos *Mechwarriors*; ***Super Fifa***, especialmente desenvolvido para o *Nintendo 64*.

Falando sobre o acessório **DVD**: os games em desenvolvimento são: ***Legend of Zelda - Fall in Dreams***, com gráficos tridimensionais, muitos quadros de movimentação e cenas com personagens maiores; ***Donkey Kong Country - Return of K. Roll***; e uma versão de ***Ken Griffey's Jr***, num baseball de babar! Além desse **"bolo"** de jogos, falou-se também nos novos ***Battletoads***. Só não ficou especificado se seria em cartucho ou **DVD**. O boato é que rolaria com **QUATRO** sapos na pancadaria ao mesmo tempo, teria novos modos de jogo, muitos efeitos especiais e fases difíceis de chorar! Não fique moscando!

# Games Fortes para o SNES

Pelo lado da *Nintendo*, as coisas parecem ir bem. Mesmo com o *N64* entrando pra valer a empresa continua a lançar super jogos para o *SNES*. Com investimentos pesados, tá preparando: ***Donkey Kong Country 3***, com o novo macacão *Kiddie Kong*, arrepiando em cenários fantásticos; ***Ken Griffey Jr' Winning Run***, um baseball usando a tecnologia do **ACM** (chip usado em ***Donkey Kong 1, 2 e 3***); ***"Super" Street Fighter Alpha*** (juntando as versões 1 e 2 dos arcades); a versão do violentíssimo sucesso, ***Ultimate Mortal Kombat 3***; ***Killer Instinct 2***, prometendo dar um natal sangrento para os gamemaníacos; ***Marvel Super Heroes***, numa super conversão dos arcades; ***Power Rangers ZERO***, com toda a cambada e inimigos pra arrebentar; ***Tetris Attack***, com os dedos mágicos de *Alexey Pajitnov*; ***FX Skiing***, com o *chip FX2* e muita velocidade pelos alpes; ***Kirby Super Star***, com 32 megas de pura ação no estilo do *Mario World*; ***Olympic Summer Games***, pra continuar no clima das olimpíadas; e a nova versão do melhor jogo de futebol de todos os tempos (ainda não confirmada), ***International Super Star Soccer 3***. Parece que o *Super Nintendo* ainda tem muito fôlego pra dar.

***"Super" SF Alpha, juntando as duas versões do arcade***

# Como vai o Mega Drive?

Os **16-BITs** ainda representam a maioria dos consumidores da *Sega*. Mas, mesmo assim, a empresa não parece dar tanta atenção à seu ***Mega Drive***. No entanto, ainda irão pintar ótimas novidades como: ***Sonic 3D***, com o porco espinho numa aventura de gráficos inovadores; ***Vectorman 2***, ainda mais empolgante que a versão original; ***Olympic Summer Games - Atlanta***, por que esporte tem sempre força nos consoles da *Sega*; ***NHL '96***, com a liga de jogadores mais recentes da temporada; ***Olympic Summer Games***, pra quebrar tudo quanto é recorde; e o sanguinário ***Ultimate Mortal Kombat 3***, naquela que deve ser a última versão da série *MK* para o *Mega*. Infelizmente, esse deverá ser o último ano de grandes games para o console.

*X-Perts, detonando com personagens do Eternal Warriors*

*Sonic 3D, trazendo gráficos doidões para Mega*

# Saturn quer detonar

As vendas do *Saturn* parecem não reagir às diversas promoções e propagandas que a **SEGA** vem fazendo para tentar levantar o moral do console. O aparelho tem muito menos jogos do que o *PlayStation* (que chegou a 90 em 9 meses). O jeito foi então mudar de atitude, trazendo o **"bichinho de estimação"**, ***Sonic***, para o *Saturn*. A aventura é ***"Sonic Extreme"***, com jeitão de atual ***Super Mario 64***, cenários em 3D, super colorida, usando um controle especial (o mesmo do game ***"Nights"***) e muito rápida, mesmo. Isso tudo para chamar a atenção das produtoras de games para produzirem mais jogos para o *Saturn* e tornar o aparelho mais atrativo para os consumidores. Só que isso não é tudo! O preço do aparelho também caiu para 200 dólares. Também será melhorado o nível de recursos dos games em mais de 100%. Nessa onda chegam sucessos como: ***Virtua Fighter 3***, com grandes melhoras no gráfico; ***Virtua Cop 2***, cheio de ação, perseguições de carro e tudo mais; ***Nights***, dos mesmos criadores de ***Sonic***, com um controle especial; ***Fighting Vipers***, mais pancadaria poligonal chegando dos arcades; ***Manx TT***, corrida de motos ferradaça; ***Daytona Remix***, versão melhorada e ampliada; ***Decathlon***, pra atleta de games nenhum botar defeito; ***Marvel Super Heroes***, arcade do momento da *Capcom*; ***Breath of Fire 3***, RPG da *Capcom* em cenários de arrebentar; ***Street Fighter Alpha 2***, com todos os personagens, cenários e truques dos flipers; ***Ultimate Mortal Kombat 3***, chegando antes no *Saturn*; ***Metal Black***, jogo de naves no estilo ***R-Type***; ***Mega Man 8***, eterna batalha contra *Dr. Willy*; ***Cyber Bots***, porrada com robôs parecida com ***"Street"***; ***Mega Man X 4***, mais tecnologia e ação; ***King of Fighters 95***, junto com um cartucho para acelerar a ação; ***Grid Runner***, misturando ***Bomberman e Contra*** num ambiente 3D; ***Streets of Rage 4***, com cenários e personagens em 3D... e muitos outros. Já deu pra ver que a nova tática da *Sega* está no número de lançamentos e sucessos.

*D'Artagnan*

*Nights, aventura em 3D trazendo um controle especial*

*Ultimate MK3, chegando antes nos 32-BIT da Sega*

# XFLASH

*Como disse Luke Skywalker à seu pai, Darth Vader, na hora do "aperto" no banheiro: "Que a força esteja com você". Aqui, todos os jogos avaliados são encontrados nas locadoras. Agora, com vocês: Top Gun, Captain Quazar, Motor Toon 2, Choro Q e mais um montão de outros.*

## BOTTOM OF THE 9TH

JOGADORES 2 | ESPORTE

PlayStation Saturn

**KONAMI**

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Atenção: esse é o game de baseball mais completo dos últimos tempos. Os gráficos poligonais têm movimentação rápida e a animação é legal. Seus jogadores não ficam "presos" nas bases e os comandos permitem, pela primeira vez, lances realmente rápidos durante a partida. São 700 jogadores diferentes, câmeras de TV, modo de treino, narrador empolgado, compras e vendas de atletas, climas diferentes e ainda mais. Como vocês sabem: errar é humano e, já que o game é realista, seus jogadores também podem deixar a bola cair. É quase perfeito!

*A Konami também entrou na onda dos esportes poligonais.*

*Na hora da rebatida fique olhando a mira de tacada.*

*Estádios cobertos, grama, vento, força... bem completo!*

*"Queima-se" o inimigo na base ou correndo com a bola na mão.*

PREÇO N/D

*Agente X*

Gráficos 8.0
Animação 8.0
Jogabilidade 8.0
Diversão 9.0
Total 4.0

## BUST-A-MOVE 2

JOGADORES 2 | PUZZLE

PlayStation

**ASMIK**

CONTINUE SENHA PASSWORD

Mais jogo no estilo Tetris. Agora, seu objetivo é destruir "esferas" usando um canhão. Com sua arma lá embaixo, o computador carrega a munição e você estará pronto para meter bala onde houverem peças iguais às de sua munição. Seu personagem é um dragãozinho que sai desafiando todo mundo por aí em busca de desafios... tem cada inimigo estranho! Além das fases normais, contra o computador, há aquelas com um número limitado de tiros para destruir todas as peças e o divertidíssimo modo "versus" contra um amigo. Esse até vale a pena conferir!

*O modo com dois jogadores é muito divertido.*

*Esse é o dragãozinho mascote da empresa. Um barato!*

*Você deve destruir as bolas com o mínimo de "movimentos"*

*Use a parede para fazer uma tabelinha com as bolotas.*

PREÇO N/D

*SGT Trabuco*

Gráficos 6.0
Animação 4.0
Jogabilidade 8.0
Diversão 8.0
Total 2.0

## CAPTAIN QUAZAR

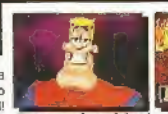
JOGADORES 2 | AÇÃO

3DO

**STUDIO 3DO**

CONTINUE SENHA PASSWORD

Imagine um idiota musculoso com o distintivo da polícia intergalática. Melhor, usando metralhadoras, lança mísseis e até NAPALM! Acabaria com o crime e toda a cidade junto! Bom, esse é Captain Quazar. Cara durão, ele "não dá bola" pra ninguém. No game, inimigos pra metralhar, casas pra derrubar e toneladas de máquinas pra destruir... também reféns e códigos de salas secretas. Os gráficos hilariantes (principalmente nas apresentações) e as músicas bem barulhentas são uma loucura! Um jogo como há muito tempo eu não via. Confira!



*Esse cara é o máximo! Pegue ele e arrebente os malandros!*

*Onde tem fogo, tem também o doidão do Captain Quazar*

*Não peça licença! Mande muita bala e destrua os portões.*

*Cuidado! Meta o pé no lamaçal e descarregue balas nos canalhas.*

PREÇO 12

*SGT Trabuco*

Gráficos 8.5
Animação 8.0
Jogabilidade 10
Diversão 7.0
Total 8.0

## BOTTOM OF THE 9TH

- As bolas com curva longa são as mais difíceis de serem bem rebatidas. Lance a "pelota" e vá posicionando-a com o direcional.
- Tente enganar o adversário desviando a atenção dele para a disputa pela segunda base. Deixe que ele fique jogando a bola de um lado para o outro tentando "queimar" seu jogador, enquanto você avança um jogador da terceira base mais pra frente.
- Você não precisa esperar até que o oponente encoste na base, dominada por você, para desclassificá-lo. Se preferir pode, com a bola na mão, correr atrás dela.

## BUST-A-MOVE 2

- O game não parece nada com nosso glorioso futebol. No entanto, fazer tabelinhas para marcar pontos são uma boa. Calcule o ângulo e use a parede para acertar as peças mais ao fundo.
- Quando seu canhão está carregado, o computador já mostra qual será sua próxima cor de "bala". Faça a jogada sempre de olho no seu próximo passo.
- Há muitas fases do Time Attack em que as peças têm formas iguais dos lados. Nessas ocasiões, geralmente, o segredo está em encaixar as pecinhas mais pelo meio da tela.

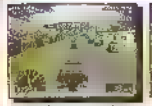
## CAPTAIN QUAZAR

- Na 2ª parte do 1º mundo, não destrua as cabanas com oadeados. Procure pelas chaves coloridas e liberte os prisioneiros.
- Na 1ª parte do 2º mundo, mate todos os inimigos antes de libertar os reféns.
- No 3º mundo, 1ª fase, use o escudo para passar sossegado pela brasa.

## CHORO Q

JOGADORES: 1
COMPATÍVEL: [ ]
CONTINUE: [ ]
BATERIA: [ ]
PASSWORD: [ ]

Fabricante: TAKARA



Há vários caminhos diferentes na corrida. Aproveite essa game, pois ele é um barato!

A câmera de ré é ótima para visualizar a pista, a interna para ter mais precisão.

Splash! Seu carrinho tem que passar por muita coisa, água, lama, terra, etc

Na fase da montanha sua visão fica mais restrita. Os paradões atrapalham!

Se você acha que comprar um "carro popular" é difícil, cala matando nos carangos desse jogo parecidos com aque es da Ficção. Todo "periquito" é bem engraçado achatado e deformado. São seis cenários diferentes pra fazer: você tem direito a meter o pé no barro, asfalto, grama, buzinar de bobeira e ate se enfiar em cachoeiras! Lembra "Motor Toon" só que é bem melhor. Pode se escolher alguns carros "prontos" ou montar um com a sua cara. O Sansão gostou muito de fazer um caminhão de lixo! Seia cantando o pneu e esgoelando de dar risadas!

NOTA: 6

*SG7 Trabuco*

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 8.0 |
| SOM | 7.0 |
| JOGABILIDADE | 5.0 |
| DIVERSÃO | 7.5 |
| DIFICULDADE | 1.5 |

### CHORO Q

- A buzina funciona para que os oponentes saiam da frente de seu ca inho e você prossiga sem perigos. Mas como nem sempre o adversário e legal e melhor ultrapassar sem esperar a "ajuda" do inimigo.
- Há apenas dois ângulos de visão. A de longe visualiza a pista bem melhor. A interna dá mais noção de espaço para reduzir o tempo das voltas de quem já conhece o trajeto.
- Fique de olho aberto. Em algumas partes das provas, você pode ganhar tempo e fazer alguns atalhos. Arrisque passar por algumas placas etc.

## CLOCKWORK KNIGHT 2

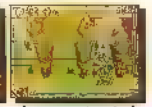
JOGADORES: 1
AVENTURA: [ ]
CONTINUE: [ ]
BATERIA: [ ]
PASSWORD: [ ]

Saturn
Fabricante: SEGA

A menina do relógio está em apuros de novo. Parta pra cima dos foigados!

O game começa do último chefe da versão anterior. Daí em diante é com você.

Há mestres bem legais no jogo. Os efeitos especiais foram bem melhorados



Agora, você poderá subir em seu cavalo e passar algumas fases no maior pau.

O boneco de corda herói voltou para proteger sua amada. Quando você pôr a mão no game, vai pensar que é apenas um "upgrade" de fases da primeira versão. Ou seja, parece que é apenas um CD com mais estágios para continuar sua partida de Clockwork Knight. A maior mudança é que agora o carinha pode montar no cavalo de brinquedo e passar por algumas fases na maior curtição. Tudo é muito parecido com a primeira versão! Se você estava esperando mudanças, inovações e melhoras, é melhor esperar "hibernando". A Sega pisou na bola em não evoluir nesse game.

NOTA: N/D

*Agente X*

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 7.0 |
| SOM | 6.5 |
| JOGABILIDADE | 6.5 |
| DIVERSÃO | 5.5 |
| DIFICULDADE | 1.0 |

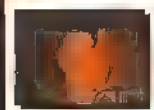
### CLOCKWORK KNIGHT 2

- Nas fases onde você sobe no cavalo, escolha o caminho mais difícil para pegar mais moedas e o mais fácil para passar sossegado pela fase.
- Alguns inimigos não são destruídos só com porradas normais. Nesses casos é necessário que você fique apertando continuamente o botão para que o herói comece a girar, destruindo o cara mais rapido.
- Como na primeira versão, permanecem muitas salas secretas e alçapões escondidos. Mesmo não sendo nenhum cachorro o bom "fuçador" ajuda nessas horas.

## CREATURE SHOCK

JOGADORES: 1
VARIADO: [ ]
CONTINUE: [ ]
BATERIA: [ ]
PASSWORD: [ ]

Fabricante: VIRGIN



Essa é a mina que foi seqüestrada. Pena que ela seja meio estranha!

O jogo junta estilos bem variados. Aqui pinta uma fase no estilo de nave.

Dentro da confusão, você encontrará uma penca de monstros babões e loucos.

Cada inimigo possui um ponto fraco, pode ser o olho, testa, boca, umbigo, papô... opa!

É sempre a mesma coisa. Com a velha história outra mandada. Creature Shock veio para se juntar a uma enorme lista de jogos sobre as colonizações espacia s e a eterna luta contra alienígenas babões. Você deverá andar por dentro de um asteróide "voar" sobrevoar desertos infestados de monstros bocudos e passar por uma pilha de armadilhas. Tudo isso por causa de uma garota seqüestrada pelos ETs. As fases rolam nos estilos de Doom, Star Fox e Virtua Cop, sempre com muito tiro. Tem bons gráficos, mas é lento na ação e movimentação.

NOTA: 5

*Sansão*

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 7.5 |
| SOM | 6.0 |
| JOGABILIDADE | 8.0 |
| DIVERSÃO | 4.5 |
| DIFICULDADE | 7.0 |

### CREATURE SHOCK

- Cada monstro deve ser tratado de forma diferente. Para vencê-los, você terá que descobrir o ponto fraco de cada um e liquidá-lo.
- Nas portinhas redondas (latera de alguns corredores), você encontrará mais energia e mais "fôlego" para seu laser.
- Na terceira fase é importante ficar de olho na nave que você está seguindo. Mais a frente aparecerá uma nave para despistá-lo. Não perca a principal de vista.

## DARKSTALKERS

- Procure usar os golpes especiais (acionados com a barra de poder cheia... somente quando o adversário estiver tonto ou sua defesa estiver fraca, assim você não gasta uma barra inteira à toa.
- Cada personagem possui uma série de golpes especiais que possuem um tempo certo de invencibilidade por isso procure ver qual é a melhor hora para você acionar as magias e detonar.
- Os golpes dessa versão são muito parecidos com os de Vampire Hunter. Procure em seu jornaleiro a edição especial da Game-X que tem a tabela de golpes de Darkstalkers 2.

## DRAGON BALL Z LEGEND

- Quando for chegar perto de um inimigo, dê alguns tiros de magia (raquinha antes. Assim, você se aproximará enquanto ele está levando os ataques.
- Alguns personagens controlados pelo computador levam pau toda hora. Caso você tenha um pouco de prática, troque de herói no meio da luta e fique com o cara que estava apanhando para não deixar ele morrer.
- Ataques com golpes normais tiram pouca energia, assim como as magias pequeninas. Para debulhar com o "life" do inimigo use sequências de golpes fortes até ele morrer.

## FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

- Quando for arremessar contra o computador, mande bolas lentas e "babas" de rebater. Com isso você o apanha ao pegar a rebatida durante a corrida da bebaça.
- Você pode controlar, mais ou menos, a altura que o taco vai acertar a bolinha. Para isso, e só direcionar um pouco para baixo (rebatendo uma bola alta) ou para cima (mandando uma bola mais rasteira).
- Mandando uma bola na torcida ou pra fora do estádio você conseguirá um "HOME RUN". Esse tipo de jogada só pode ser realizada com tacadas que peguem embaixo da bolinha.

---

**DARKSTALKERS**
PlayStation Saturn
**CAPCOM**

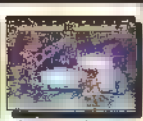
JOGADORES: 1 LUTA
CONTINUE BATERIA PASSWORD

CRIATIVIDADE 8.5
JOGABILIDADE 7.5
DIVERSÃO 5.0
GRÁFICOS 9.0
MOVIMENTOS 7.0
NOTA 14

A Capcom, empresa muito conhecida pelos seus poderosíssimos jogos de luta, está lançando com atraso esse game. Já dons de ado um clássico dos fi pé amas. Darkstalkers chega só depois da segunda versão já ter sado para os 32-B Ts. Pra compensar a mancada, o jogo está idêntico ao dos arcades. Todos os lutadores, movimentos, cenários, golpes especiais e animações estão presentes. Pode conferir. Quem estiver a fim de ver o game que inspirou Street Fighter Alpha, agora não tem desculpa. Prato cheio para qualquer fã de boa pancadaria.

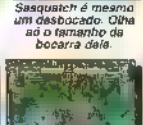
*Kapeta*

*Na tela de seleção de personagens você poderá escolher até um cara brasileiro.*



*Sasquatch é mesmo um desbocado. Olha aí o tamanho da bocarra dele.*

*O lobo tem magias em várias direções. Tarte de ir atrás dos adversários!*



*PÁÁÁ. Depois desse tapão na orelha... hummm. O "Frank" é lerdo e fortão.*

---

**DRAGON BALL Z LEGEND**
PlayStation Saturn
**BANDAI**

JOGADORES: 1 LUTA
CONTINUE BATERIA PASSWORD

GRÁFICOS 7.0
JOGABILIDADE 5.5
DIVERSÃO 7.0
CRIATIVIDADE 8.0
MOVIMENTOS 7.5
NOTA N/D

O desenho ainda não chegou às telas das TVs brasileiras, mas você já pode ir se acostumando com os feras japoneses. No game, rola um espécie de TEKKEN sem aqueles gráficos poligonais. A ação não pára um instante e você pode contar com a ajuda de lutadores controlados pelo computador na sua "turma". Há muitos personagens diferentes e magias grandonas no final dos combates. Os cenários podem ser destruídos no meio da batalha, dando mais diversão. Mesmo que você não seja nenhum fanático por jogos de luta deve pegar e detonar um pouco esse game.

*Agente X*

*Após ter começado uma fase, a briga pode acontecer em tudo quanto é lugar!*

*Existem vários personagens pra escolher. Até seis entram na porrada!*

*Quando você detona toda a energia do oponente é dada um golpe de misericórdia.*

*A movimentação é em 360º. As magias podem destruir parte dos cenários.*

---

**FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL**
PlayStation
**ACCLAIM**

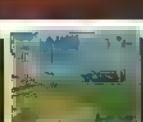
JOGADORES: 1 ESPORTE
CONTINUE BATERIA PASSWORD

CRIATIVIDADE 7.5
JOGABILIDADE 8.0
DIVERSÃO 6.0
GRÁFICOS 6.5
MOVIMENTOS 3.0
NOTA N/D

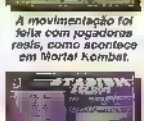
Com o pessoal que fez Mortal Kombat na produção e o "peso pesado" no esporte, Frank Thomas... não poderia dar outra: movimentação toda digitalizada com jogadores de verdade. Visual de primeira! Lembrando nosso "jogo de taco": o esquema é rebater a bolinha na "casa do chapéu" e "sair no pinote" para marcar o ponto. Fácil e bem divertido, dá pra reconhecer os jogadores, um bem diferente do outro, com um montão de estádios e times da liga norte-americana. Se você gosta de baseball, jogue! Se nem conhece o esporte, é uma boa para aprender de vez.

*SG7 Trabuco*

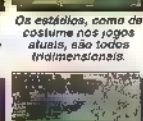
*A movimentação foi feita com jogadores reais, como acontece em Mortal Kombat.*



*Os estádios, como de costume nos jogos aliuais, são todos tridimensionais.*



*Esse é o game com mais estádios diferentes à sua disposição*



*Mandando a bolinha para fora do estádio você consegue um "HOMERUN"*

## GOAL STORM 2

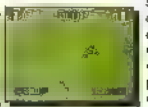
JOGADORES 2 | ESPORTE | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

PlayStation
KONAMI

Ai, ai! Fazer falta nesse jogo é perigoso. Seu jogador pode se invocar com o juiz.

Depois de fazer o gol, seus jogadores comemoram com entusiasmo!

Bola no ângulo é bom pra caramba! Toda hora ganha gol na casa da coruja.


O drible com corrida na diagonal é o melhor jeito para fugir de carrinhos.

Chegou a "pelada" que vai mexer com você. Calma, não é nenhuma gata da Playboy que está dando uma canja para vocês, viciados. Falo sobre a segunda versão do futebol poligonal da Konami. Pode-se escolher formações, trocar os titulares, fazer substituições, correr, dar carrinhos, cabeçada, bicicleta, "bicuda"... tá com a bola cheia. O game veio cheio de melhoras em relação ao anterior, ganhando velocidade e movimentação na partida. O juiz faz seu papel: entrou duro (sem malícia, por favor!), vai para o chuveiro. Vale a pena conferir!

N/D

*Sansão*

GRÁFICOS 7.5
SOM 8.0
JOGABILIDADE 5.0
DIVERSÃO 7.5
DURABILIDADE 6.5

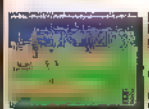
## HARD BALL 5

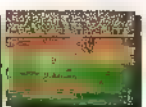
JOGADORES 2 | ESPORTE | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

PlayStation
ACCOLADE

Pode-se jogar em estádios bem antigos e lendas do baseball norte-americano.

A mira para a batida de bola não fica sempre na tela. Fique atento na bolinha!


No arremesso, pinte a foto do jogador. Use bolas rápidas para fazer STRIKES fáceis!


Os gráficos deixam muito à desejar. O jogo não é nem um pouco empolgante.

Verão nos States, chega um pacotão de esportes nos games. Junto desse pique todo, também vêm umas "trolhas" que só fazem ocupar espaço. Mesmo que você curta um baseball ou até um joguinho de taco durante a tarde, não vai querer passar perto desse aqui. Sua participação é quase a de um mero técnico, pois os comandos NÃO são bem feitos. O único ponto forte fica na opção de poder jogar com os melhores jogadores de todos os tempos. Quando você escolhe essa opção, até os estádios mudam para os daquela época, só isso é legal! O resto, é tacada no saco!

N/D

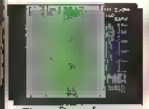
*SGT Trabuco*

GRÁFICOS 6.0
SOM 5.0
JOGABILIDADE 7.0
DIVERSÃO 4.0
DURABILIDADE 3.0

## IREM ARCADE CLASSICS

JOGADORES 1 | VARIADO | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

PlayStation
IREM


Zippy Racer lazia a cabeça da galera que frequentava os arcades antigos.

Use os chutes para manter os inimigos longe e mexa-se rápido para soltá-los!

Correndo, proteja-se atrás dos marmanjões e desvie dos "armários" inimigos

Após o Touchdown, chega a hora de chutar para marcar um ponto extra.

Putz. Já não basta a Namco com seu museu? Pois é, agora é a vez da Irem! Tá certo que é sempre bom relembrar o passado. Eu vivia pendurado nos "flipers" daquela época. Mas gosto muito mais dos jogos atuais. São três games que marcaram época: Zippy Racer, uma corrida frenética com uma moto "possante". 10 Yard, um game "podrão" de futebol americano e Kung Fu Master, game bem legal, cheio de socos, pontapés e voadoras que podem arrancar cabeças. Nada foi mudado, os gráficos são quadradões e as músicas parecem campainhas com defeito. Argh.

N/D

*SGT Trabuco*

GRÁFICOS 1.5
SOM 1.0
JOGABILIDADE 5.0
DIVERSÃO 7.0
DURABILIDADE 6.5

## GOAL STORM 2

- Para dar o chapéu, vá correndo para e dê o toque com o botão X.
- Durante a partida aperte SELECT para mudar o ângulo de visão e durante o replay o botão X.
- O goleiro é meio panaca tomando frango toda hora. Para sempre fazer gol é bom chutar no ângulo, sempre em diagonal. Depois, é só sair gritando de alegria.

## HARD BALL 5 DOUBLE HEADER

- Aproveite que nesse game você pode vender e trocar os jogadores. Monte o seu time dos sonhos e saia debulhando nas tacadas e arremessos.
- Se ligue nas características de cada jogador de seu time. Se o carinha é ótimo nos arremessos de bolas curvas será difícil ter uma bola rápida com precisão.
- Já que, geralmente, um jogador bom pra arremessar bolas curvas é ruim em bolas rápidas, use a mesma tática contra os rebatedores. Se o cara é bom em bolas rápidas, mande curvas e por aí vai.

## IREM ARCADE CLASSICS

- Para aumentar o número de créditos você não precisa mais gastar a mesada toda em fichas e cartões de fliperama. Aperte o SELECT quantas vezes quiser e jogue à vontade.
- O melhor tipo de jogada em 10 Yard é a rasteira. Toque a bola para um jogador ao lado e saia correndo protegendo-se atrás dos seus jogadores.
- Em Kung Fu Master os socos dão mais pontos. Mas, por outro lado, os chutes mantêm os inimigos a uma distância maior.

## IRON STORM

- Os aviões recuperam sua energia combustível e munição quando ficam nos aeroportos, os navios e submarinos quando estão nos portos e as outras forças de batalha quando permanecem nas cidades.
- Dominar uma cidade é bem melhor que bombardeá-la. Use tropas de soldados para isso, pois, assim, você poderá tirar proveito dela.
- A posições dos canhões é muito importante. Procure deixá-los próximos a vales, encostas e cidades importantes.

## JUMPING FLASH 2

- Se você não estiver achando alguns dos bichinhos Muu Muu, espalhados pela fase, suba num lugar bem alto e procure-o de lá. Troque a visão se for necessário.
- O pulo e um ataque muito mais forte que o tiro normal. Use-o o tempo todo para detonar caminhas fracos. Contra inimigos difíceis os tiros trazem mais segurança.
- Alguns mestres não possuem nenhum tipo de defesa contra ataques aéreos. Nesses casos vale a pena dar pulos na cabeça do pobre coitado.

## LEGEND OF OASIS

- No subterrâneo da primeira cidade, onde há duas barreiras em chamas e uma alavanca atrás delas, atire usando o arco e flecha para acionar a alavanca. Depois, encha sua energia e grave nos círculos desenhados no chão.
- Para vencer Undine (versão japonesa), pule as ondas feitas por ele e atire com as flechas. Se ele o perseguir, vá correndo para o lado oposto para fugir. Após vencê-lo, você receberá a fada da água. Então, poderá congelar os pequenos "geysers" aquelas águas que jorram do chão).
- Ao norte do local onde pegou a primeira fadinha, você encontrará um templo. Lá dentro, procure pela fada de fogo. parecida com um gorila voador. para poder destruir árvores secas, colmeias, acender fochas e outras coisas.



### IRON STORM

Saturn

**WORKING DESIGNS**

ESTRATÉGIA | CONTINUE BATERIA PASSWORD

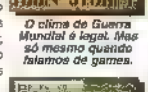
GRÁFICOS 6.0 | SOM 7.5 | JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.0 | VIOLÊNCIA 9.0 | JOGUE N/D

Que tal bancar o manda-chuva de um país em plena Segunda Guerra Mundial? Legal, né? Só que mais legal ainda é poder bancar o mandão de TRÊS países diferentes: EUA, na frente dos Aliados; Alemanha, com nazistas no comando; e Japão, cheio de kamikazes. Muito bom, o game conta com animações durante os combates, mapas gigantes, som envolvente etc. Seu exército pode combater em ar, terra e mar. Sendo assim, vai rolar conflitos em tudo quanto é canto. Não é nada fácil, não, deve-se pensar muito antes de começar um ataque ou tática de defesa. Ótimo!

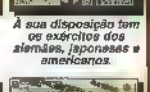
*Agente X*

*O clima de Guerra Mundial é legal. Mas só mesmo quando falamos de games.*

*À sua disposição tem os exércitos dos alemães, japoneses e americanos.*



*No mapa você bola toda a estratégia de ataque e defesa dos territórios e cidades.*



*Quando começa um combate, aparece uma apresentação da luta em andamento.*

### JUMPING FLASH 2

PlayStation

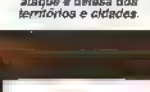
**SONY**

TIRO | CONTINUE BATERIA PASSWORD

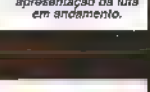
GRÁFICOS 7.0 | SOM 6.5 | JOGABILIDADE 6.5 | DIVERSÃO 6.5 | VIOLÊNCIA 3.5 | JOGUE N/D

Um ano depois está voltando o coelho robô da Sony. Essa nova versão está melhor que a primeira. Mas não é nenhum motivo para muita empolgação! O visual foi levemente melhorado e alguns recursos ajustados. Você tem que pegar os bichinhos "Muu Muu" para conseguir passar de fase. Seus ataques se baseiam nos tiros e pulos em cima dos inimigos, além, é claro, dos poderes especiais. O jogo continua meio "bobinho" sem dar grandes emoções. O barato é que agora pintam uns chefes e bichos bem maiores no meio das fases. E então? Vai sair da toca?

*Agente X*

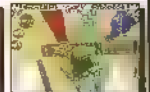


*Para alcançar lugares altos, você tem que usar seu poderoso "pulo duplo"*



*Caindo em cima dos personagens você tira mais energia que usando os tiros*

*Para passar de fase pegue os bichinhos Muu Muu, espalhados pelo cenário.*



*Os gráficos do jogo melhoraram bastante. Mas ainda estão longe de serem ótimos*

### LEGEND OF OASIS

Saturn

**ANCIENT**

AVENTURA RPG | CONTINUE BATERIA PASSWORD

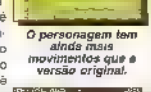
GRÁFICOS 8.0 | SOM 8.5 | JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 10 | VIOLÊNCIA 8.0 | JOGUE N/D

Muito animal, muita porrada, ótimos gráficos e além do mais, muito divertido. Infelizmente não poderei lhes contar a história do jogo. Até porque não manjo "hacas" de japonês. Trata-se da continuação de Beyond of the Oasis do Mega-Drive pra a o forte Saturn. Considerado um dos melhores RPGs já fabricados, você tem bastante ação entre as partes que exigem ações no. Seu personagem tem uma penca de movimen os diferentes e pode ganhar "amigos" durante a sua jornada. Com isso, aumenta o seu poder de destruição. Assino embaixo!

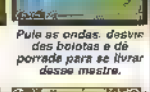
*Sansão*

*O personagem tem ainda mais movimentos que a versão original.*

*Pule as ondas, desvie das bolotas e dê porrada para se livrar desse mestre.*



*A fadinha é uma boa contra esse grandão. Fique fugindo sempre desse canalha!*



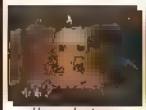
*A fada do fogo arregaça os inimigos e colmeias que pintam pelo caminho.*

## LOST EDEN
### 3DO CRYO

JOGADORES 1 RPG — CONTINUE BATERIA PASSWORD

Nessa aventura, dinossauros e humanos se juntam para properar.

Esse é seu pai, Rei da parada. Fale com ele e o resto da patota para obter informações.


Use o dente na múmia e depois na caveira para descobrir o segredo do castelo.

Na floresta, procure por humanóides e dinos que possam lhe ajudar na aventura.

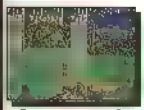
Uma benção dos deuses aos portadores de um 3DO. Um RPG passado na época em que humanóides e dinos viviam juntos. A música é linda e bastante exótica. Seu papel é o do príncipe Adam, de "Citadel of Mo" completando 18 anos. Você acaba descobrindo que seu pai escondeu muitas coisas, temendo que tentasse aventurar-se fora da cidade. Pode-se explorar aposentos, bater papo com pessoas, bichos... e por aí vai. Seu objetivo é formar cidades de resistência contra o império de Moorkus Rex, tirano que avança pelo reinado. Esse game é fantástico.

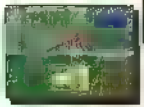
PREÇO N/D

*Agente X*

## MARK DAVIS' THE FISHING MASTER
### Super Nintendo NATSUME

JOGADORES 1 ESPORTE — CONTINUE BATERIA PASSWORD


Para ter uma visão melhor do peixe, não se esqueça de usar o boné de pesca.


Fisgue o peixe no momento em que a tela piscar e puxe-o devagarinho.

Na "quitanda" da mina você descola vários itens interessantes para a competição.

Conforme o peso e número de peixes sua pontuação pode variar bastante.

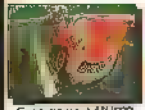
Cara, o E.T de Varginia que me passou este jogo está com seus dias contados! Erri, como ia dizendo, M.D The Fishing Master tem gráficos legais e até que é um jogo divertido. Vários tipos de isca, anzol e, se você joga no outro time, também tem muita vara. Como bom pescador, você terá de escolher a isca e o equipamento certo pra pegar os peixes num campeonato de pescaria em água doce, onde você pode faturar muita grana (pra pegar piranha, coloque minhoca grande!). Quem não curte pesca deve manter distância para não ficar com cara de peixe morto!

PREÇO N/D

*Sansão*

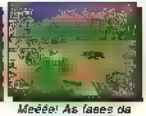
## MOTOR TOON 2
### Play Station SONY

JOGADORES 2 CORRIDA — CONTINUE BATERIA PASSWORD


Esse game é MUITO bom! Gráficos, velocidade... tudo está muito bem feito!

Na fase da lava aparece até um dragão olhando a corrida. Demais.

Assim como em Mario Kart, você pega poderes passando em cima das "switches".


Meééé! As fases da primeira versão ficaram mais bonitas e continuam boas.

Você também tá de saco cheio com o monte de jogos de corrida que nos empurram? Então pode espernear e cair matando nesse jogaço aqui. A primeira versão é meio bobinha. Já essa, está demais! O visual é de arrebentar, bonito e super colorido. A ação também ficou muito mais rápida, tem mais emoção na hora da corrida! Todos os personagens e carrinhos da versão original foram mantidos. Além, é claro, dos outros carangos que pintaram no pedaço. Outra melhora marcante fica por conta da roleta de poderes que deixa a competição bem mais divertida.

PREÇO N/D

*SGT Trabuco*

## X-FLASH

GRÁFICO 8.0 — 9.5 — 8.0 — 8.5 — 7.0

### LOST EDEN

• Ao encontrar Dina, entregue para ela o talismã e, assim, poderá ter uma intérprete na conversa com o executor da sala da esquerda.

• O dente que você recebe do executor deve ser usado na sala da caveira. Com isso você terá acesso às Tumbas do Abandono.

• Fora do castelo, pegue cogumelos na floresta para oferecer aos dinossauros grandes. Eles ajudarão a construir as cidades da resistência.

GRÁFICO 6.5 — 5.0 — 4.0 — 7.5 — 2.0

### MARK DAVIS' THE FISHING MASTER

• Use o equipamento correto para cada tipo de clima. Usar um boné, enquanto fizer sol, ajuda na visão do ambiente.

• Procure usar todo o equipamento de acordo com o peixe que você está tentando pescar. Não adianta colocar um "boi" no anzol se você quer um peixe de 50g.

• Os peixes não mudam de lugar. Você pode sair do local onde estava pescando e voltar mais tarde para apanhar o coitado que te espera.

GRÁFICO 8.0 — 7.0 — 7.0 — 8.0 — 7.0

### MOTOR TOON 2

• Cada carrinho tem características diferentes: estabilidade, aceleração, pneu, velocidade máxima, etc. Para fazer bons tempos e chegar sempre em ótima colocação, o negócio é ver o mais equilibrado para todas as pistas.

• A roleta dos poderes tem uma velocidade de rotação constante. Veja o tempo que leva desde quando você aperta, até o item ser selecionando. Assim, você poderá saber a hora exata de pegar os poderes que mais gosta.

• Procure terminar o jogo sem perder nenhuma corrida nos vários níveis de dificuldade existentes. Com isso aparecem carros novos para você usar.

## NBA SHOOT OUT

• Dê o "toco" no adversário ficando com seu jogador "parado" na frente dele e pule na mesma hora que o cara. Se você estiver se movimentando, fica mais difícil de acertar, além de poder fazer falta da defesa.
• Quando o oponente for passar a bola para outro interceptre-a deixando seu jogador ficar no meio do rapaio.
• Se a defesa do adversário está metendo medo em seus atacantes, o negócio é passar a bola para o seu arremessador de três pontos e mandar ver. Se o cara não sair pra buscar a bola, vai tomar sacolada de três pontos

## POWER PIGGS

• Cada rosca tem um poder diferente: podendo ser fraquinha, felequitada, fortona, rápida, etc. E escolha a que preferir e passe a pegar só aquelas que forem do mesmo tipo.
• Alguns locais para marcar a fase estão escondidos. Avance devagar, procurando pelos locais para não se ferrar ao morrer no meio da fase.
• Existem locais secretos no chão das fases. Geralmente, você os encontra onde há passagens de vento. Alguns possuem vãos bem que poderiam ajudar muito.

## PUZZLE & ACTION 2

• Na fase da comida de carrinhos, só vá andando onde pintar luz verde. Do contrário você fica parado e o oponente pode passar na frente.
• Na brincadeira das cabeças, você terá que adivinhar qual é a mostrada pelo computador. Olhe para o nariz, testa, orelha, etc.
• Nas competições do metrô e macaquinho, o que vale é apertar o botão rapidinho. Com os macacos, suba só por onde não há degraus quebrados e pegue a banana no alto.



## NBA SHOOT OUT

GRÁFICOS 8.5
JOGABILIDADE 8.0
SOM 7.0
DIVERSÃO 8.5
DIFICULDADE 5.5
MEMÓRIA N/D

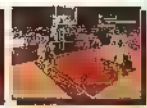
JOGADORES 1 A 4 | ESPORTE | CONTINUE BATERIA PASSWORD

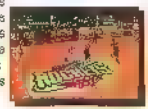
Nacional
SONY

A Sony não está no ramo dos games pra brincar. Além de fazer o líder dos 32-BITs está também com jogos de esporte de primeira categoria. Após desenvolver NFL Game Day, chegou a vez de detonar no basquete. O jogo é, sem sombra de dúvida, o melhor já feito para os consoles caseiros. Arrebenta desde as telas de opções, onde aparecem muitas gatas dançando, até na hora de suar na quadra. Os jogadores são os da temporada atual e a movimentação foi feita com atletas reais. Parece que você está assistindo às jogadas mais lindas do basquete. Imperdível!

*Agente X*

*Os quadros de movimentos foram feitos com jogadores da própria NBA.*


*Na hora do arremesso livre, você deve deixar as setinhas bem no centro da mira.*


*Há diversas visões de quadra diferente: longe, perto, lateral, superior.*

*Quando seu jogador enterra uma bola, aparece um replay em câmera lenta.*

## POWER PIGGS

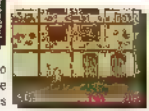
GRÁFICOS 4.0
JOGABILIDADE 5.0
SOM 6.0
DIVERSÃO 6.0
DIFICULDADE 7.0
MEMÓRIA 8

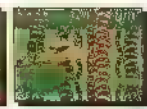
JOGADORES 1 A 4 | AÇÃO | CONTINUE BATERIA PASSWORD

Superfamicom
TITUS

Isso é uma porcaria. Em... os heróis são porcos! A confusão rola durante a idade Média: os lobos invadindo a cidade dos porcos e roubando suas roscas (epa)! Então, o mais corajoso dos toucinhos parte para expulsar os bolotas que invadiram a sua cidade e derrotar o lobo mago, líder dos canalhas. O game tem gráficos sunos e as músicas são um pé no cocho... mas o jogo até que é legal. Há várias roscas e inimigos bons comandos e, além do mais, é a vingança dos três porquinhos! Não vire bacon e dê um pontapé no traseiro desses lobos estúpidos!

*Sansão*


*No início, tome cuidado com os arqueiros que aparecem embaixo.*


*Fique nessa posição golpeando direto ao enfrentar o mestre cabeça-de-lobo.*

*Quando aparecer uns inimigos grandalhões, use as roscas-bombas para destruí-los.*

*No último chefe do jogo, fuje dos raios e pule para dar muita porrada no panaca.*

## PUZZLE & ACTION 2

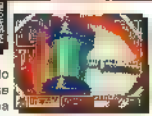
GRÁFICOS 6.0
JOGABILIDADE 6.0
SOM 6.0
DIVERSÃO 8.0
DIFICULDADE 1.0
MEMÓRIA 3

JOGADORES 1 A 2 | PUZZLE | CONTINUE BATERIA PASSWORD

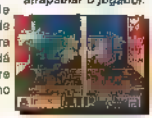
Satélite
CRI

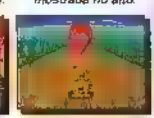
Como há pouco tempo vocês farrearam muito durante as festas juninas, procurem esse game pelas locadoras. Trata-se de uma espécie de "super gincana" com mais de 20 jogos diferentes. Todas as competições são bem exóticas e engraçadas. Tem queb a cabeça adivinhação, corrida, teste de velocidade, lire na moeda, dando mais de 20 brincadeiras diferentes. O jogo serve para estimular o raciocínio dos menores, mas dá boas horas de diversão e competição entre os maiores. Bom pra quem está iniciando no "ramo" e ótimo para os feras relaxarem!

*Agente X*


*Os jogos aparecem em ícones que bem simples para não atrapalhar o jogador.*

*No jogo das cabeças você deve adivinhar qual aquela igual à mostrada no alto.*


*No primeiro chefão, você tem que apertar bem rápido para esmagá-lo na parede.*


*No bônus: bata nos carrinhos e não encoste nas bombas para se dar bem.*

## SKELETON WARRIORS

PLAYMATES

1 JOGADOR | AÇÃO | CONTINUA | BATERIA | PASSWORD

Os gráficos do game são fantásticos. Só uma escada no visual da apresentação!

Os inimigos tem uma variação legal. Há caveiras, guerreiras, pássaros...

Destrua o gorilão atacando enquanto ele estiver longe da ponta da plataforma.

Nas fases de nave, pegue os itens pelo caminho para encher seu personagem.

Sucesso gigantesco nos EUA, há "cards" e um seriado de desenho com esse bando de guerreiros esquisitos. Aqui já pinta nas manhãs da TV Colosso. Tudo começa quando o "Lightstar Cristal", responsável pelo equilíbrio de Luminicity, quebra em duas partes numa briga entre o Barão da Escuridão e o príncipe Justin Steele. Agora, na carne do príncipe, você terá de correr atrás dos esqueletos e recuperar a outra metade do cristal. O visual possui cenários lindões e o som é da orquestra. A única mancada fica por conta da ação, muito repetitiva.

NÍVEL 17

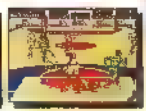
Sansão

## SLAM N' JAM 96

CRYSTAL DYNAMICS

2 JOGADORES | ESPORTE | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

YESSS! Se liga só na enterrada desse negão! Esse cara é muito animal!



Os personagens são grandões e as jogadas rápidas para dar mais ação à partida.

Quando alguém faz falta, não tem desculpa, é arremesso livre e ponto final!

Você pode parar qualquer lance e andar com a câmera por toda a quadra.

Não, não e não! Dizer que esse game é bom é mentir pra meio mundo descaradamente. A única visão é a de trás, os gráficos são cheios de quadradinhos e os efeitos de aproximação com o ZOOM são pura caca. A velocidade até que é legal, mais rápida que a dos jogos poligonais da atualidade mas, mesmo assim, não vale a pena. O legal é que dá pra fazer pontes aéreas e também controlar os feras Magic e Kareem, com seus arremessos, jogadas e passes fantásticos. Na falta de um NBA Shoot Out ou College Slam, esse game até que dá pra passar uma tarde. Mas só uma vez!

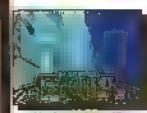
NÍVEL N/D

Agente X

## TOP GUN-FIRE AT WILL

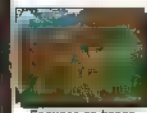
SPECTRUM HOLOBYTE

2 JOGADORES | SIMULADOR | SYSTEMAS | PASSWORD



Na fase do avião grandão, você deve defendê-lo até que acabem os inimigos.

Não. Ele voltou! O seu chefão pentelho é um tanfarrão. Olha só o charutão do mafioso



Esqueça as bases militares. O negócio é partir pra cima dos caças e bombardeiros.

O F-14 está muito brega. Você consegue fazer "loopings" voando no chão

A versão dos 32-BITs deixa muito a desejar: gráficos simples, música ralinha e falta de realismo. Ainda assim tem animações entre as fases e cenas do filme. As meninas podem esquecer o Tom Cruise, o cara não é idiota de aparecer num game podrão. O famoso F-14 é muito frea, voa a 10Km/h e dá "looping invertido" a 4 cm do chão, sem cair. Há missões em Miramar, Cuba, Líbia e Coréia. Na verdade, o F-14 é tão sensível que cai até com o espirro do piloto (he, he, he). Pra quem ama After Burner (sem desrespeitar o clássico) do Master System até que passa!

NÍVEL N/D

SG7 Trabuco



## SKELETON WARRIORS

- Antes de começar o jogo, coloque a configuração 5 do joystick, que é a mais sonserinhável.
- Ao explodir um inimigo em pedacinhos, você terá que pegar a "pedra" que ele deixa no chão para que o folgado não volte a lhe incomodar.
- O jogo é lotado de tetos e paredes "falsas". Sempre que puder, pule e procure por itens escondidos de seus olhos. Também não se esqueça de subir em todas as plataformas e procurar nas partes altas da tela.

## SLAM N' JAM 96

- Para conseguir comer muito mais e poder pular mais alto que os adversários, enterrando tudo quanto é bola, aperte e segure o L ou R enquanto estiver com a bola.
- Quando o oponente estiver indo em direção ao garrafão, posicione seu jogador na frente dele e marca mais no direcional. Assim, no caso dele continuar na sua direção, terá falta de ataque e você ganha a bola.
- Sempre que você perceber que tem um cara grandão de seu time lindo em direção à cesta, toque a bola no alto para ele e jibre com a ponte aérea na cara dos adversários.

## TOP GUN FIRE AT WILL

- Quando um míssil estiver fungando no seu cangote, dê um looping e vire pra um dos lados. Quase sempre dá certo e você acaba saindo dele sem problemas.
- Fugir de um inimigo colado no estilo "Maverick" do filme, também é uma boa com o inimigo grudado no seu rabo (Olha lá, haim! Sem sacanagem!), puxe o manche como se fosse começar a subir e junto com isso, freie. O adversário vai passar direto e você é que estará por trás, agora!
- Aproveite que esse jogo tem suas falhas feias e ferre os inimigos. Geralmente todo mundo só fica lá por cima, mandando bala um no outro. Quando a coisa ficar preta, desça fazendo um grande zigue-zague e respire um pouco lá embaixo, onde há menos inimigos pra pentelhar!

# SUPER MARIO RPG

GRÁFICO 8.0
8.5
5.5
DIVERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 1.0

## De cabo à rabo tudo pra você detonar os segredos e inimigos do encanador italiano

Ele é barrigudo, baixinho, bigodudo e adora uma pizza de anchova. Estamos falando de Mario, o maior heróis dos games, que encara todos os seus inimigos no RPG mais badalado do momento.
Tudo começa quando o tartarugão babaca do Bowser, mais uma vez, seqüestra a princesa Toadstool. Nosso amigo não perde tempo e vai correndo atrás da amada. Durante a aventura você descola vários itens, armas e outra tonelada de equipamentos para deixar seu personagem poderoso. Ah! Mario também arruma uma patota de amigos durante o game. Depois a história se desenrola e você vê que surge um novo e mais poderoso inimigo, Smithy, uma espadona que quer abrir um portal de monstros para o "Mundo Mario". Aí é que o bicho pega!

MIRADORES 1
FASES N/D
RPG

CONTINUE ☐
BATERIA ■
PASSWORD ☐

## CRITICAL HIT

• Quando você der o golpe com algum dos personagens é só apertar novamente o botão na hora em que ele for atacar. Com isso o golpe sairá mais forte, fazendo um "critical hit". Nas magias também há esse recurso. Mas, dependendo do poder utilizado, a forma para se obter o critical hit será diferente. Há casos em que é acionado segurando o botão até um pouco antes da magia acabar, apertando o botão só começo ou fim, até a "terceira estrela" ou até rodando bem rápido o direcional. Também pode-se amenizar os ataques inimigos com isso.

*Os * indicam itens e baus escondidos.*

*Esse é o mapa do jogo.*

## A união faz a força!

Nintendo e Square, duas empresas fortíssimas se juntaram para desenvolver esse jogo. Saiu tudo ótimo: os gráficos em 3D, feitos nos famosos Silicon Graphics, levam você à loucura, as músicas e efeitos também estão demais. Desenvolvido para iniciantes no RPG o game traz opções simples e uma dificuldade "moleza" se comparado a RPGs mais complexos.

# MARIO

• Com seu físico pouco atlético e o carisma que todos conhecemos, entra na farra para defender sua paixão, Toadstool. Depois, sai encarando todos que querem sacanear os outros e aumenta ainda mais, sua popularidade. Seus ataques normais arrebentam e usa pulos especiais e fogo como magias de ataque.

# MALLOW

• Esse baixinho aí é o primeiro colega que Mario descola. Ele acha que é uma espécie de sapo órfão que não sabe pular. Pra frente você descobre que ele tem uma família e que o pivete é um príncipe das nuvens. Usa e abusa de magias tiradas da força da chuva e trovão. Uma pena que seja fraquinho no mano a mano.

# GENO

• Antes não passava de um boneco das aventuras do pequeno Gaz, um garotinho muito legal. Depois, descobriu-se que esse cara é uma espécie de guardião da "Star Road", responsável por todos os desejos do mundo. Geno usa magia com força da luz e estrelas. Em geral seus ataques normais são bem fortes.

# BOWSER

• Tartarugão mal educado, convencido e tantarrão se acha o manda-chuva do pedaço. No começo ele entra no seu grupo apenas por interesse. Mas, depois, ele até se mostra um cara legal. Usa magias pesadas e é malvadão. Carniceiro do time, pode até jogar Mario em cima dos inimigos como forma de ataque.

# TOADSTOOL

• Ela foi raptada por Bowser, salva por Mario, saiu e entrou do grupo, fugiu do castelo... enfim, farreou a vontade. A amada do pançudo é a melhor personagem, depois do bigodudo. Sua magia de regeneração é ótima. Apesar de ser do "sexo frágil", dá belas bifas na orelha dos inimigos - usando frigideira e tudo mais.

**Magias de Mario**

| FP | Nome | Efeito |
|---|---|---|
| 3 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | [illegible] | [illegible] |
| 6 | [illegible] | [illegible] |
| 7 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | [illegible] | [illegible] |

**Magias de Mallow**

| FP | Nome | Efeito |
|---|---|---|
| 2 | [illegible] | [illegible] |
| 3 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | [illegible] | [illegible] |
| 6 | [illegible] | [illegible] |
| 7 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | [illegible] | [illegible] |

**Magias do Geno**

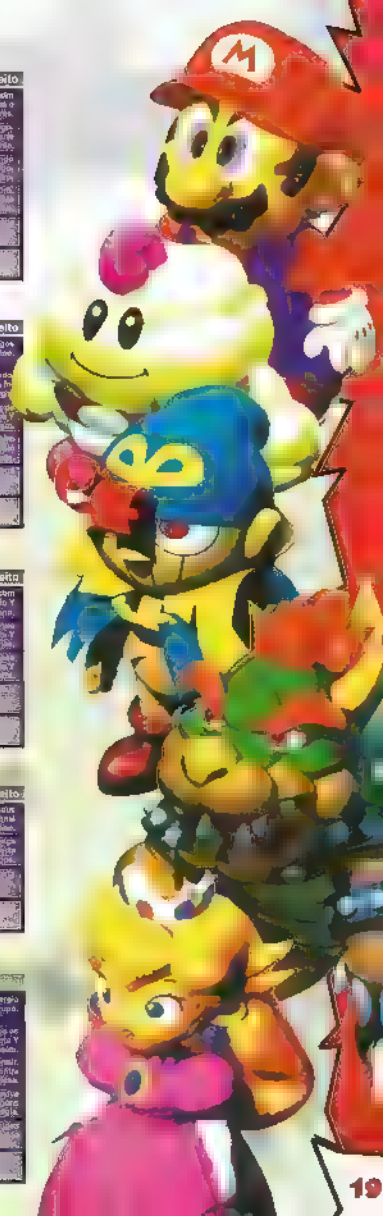
| FP | Nome | Efeito |
|---|---|---|
| 3 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | [illegible] | [illegible] |
| 6 | [illegible] | [illegible] |
| 7 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | [illegible] | [illegible] |

**Magias de Bowser**

| FP | Nome | Efeito |
|---|---|---|
| 6 | [illegible] | [illegible] |
| 7 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | [illegible] | [illegible] |

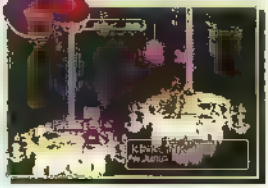
**Magias da Princesa**

| FP | Nome | Efeito |
|---|---|---|
| 2 | Thorum | A Princesa recupera a energia [illegible] |
| 3 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | [illegible] | [illegible] |
| 6 | [illegible] | [illegible] |
| 7 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | [illegible] | [illegible] |



## BOWSER'S KEEP

O piantra do Bowser espanha a princesa enquanto ela estava olhando as flores do quintal de Mario. O bigodudo vai atrás e entra no castelo do cascudo. Os inimigos são meio trouxas e não há segredos.



## VS.BOWSER

Ao encontrar o tartarugão sob os lustres, o negócio é encará-lo e dar "super pulos" na corrente para que o panaca caia.

## MARIO'S PAD

Mario, a princesa e o tartarugão voam longe com a chegada de Smithy, um espadão que toma conta do pedaço. O herói cai em cima de sua casa e encontra Toad, seu cogumelo amigo. Para dormir apague o abajur.

* No pé da cama tem a bandeira de um fantasma de Monstro Town.

## BOWSER'S KEEP

Voltando ao castelo você não conseguirá entrar. A espada folgada quebra o caminho para lá e você sai correndo.

## MARIO'S PAD

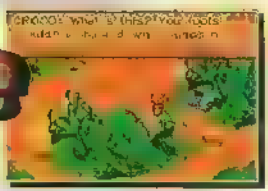
Fale novamente com Toad e tente sair do lugar, seguindo por baixo. Enfrente os três cogumelos e pegue sua recompensa.

## MUSHROOM WAY

Aqui você já encontra tartarugas. Os pulos são bem eficientes, mas gastam magia. Dê cabeçadas nos baús e encontre o Toad. Vá seguindo em frente até encontrar os "irmãos-martelo".

## VS.HAMMER BROS

Para acabar com eles é só dar pulos na cabeça e usar ataques normais quando acabar a magia. Também não dispense um cogumelo para renovar as forças. Após vencer os Hammer Brothers, você poderá equipar-se com o martelo.



## MUSHROOM KINGDOM

Fale com o chanceler e procure pelos baús na sala de tesouros. Ajude o carinha chorão que corre atrás do jacaré. O nome do chorão é Mallow, seu primeiro companheiro de aventura. Você pode dormir na hospedagem e comprar alguns equipamentos para os personagens. O jacaré sacana é Croco, um ladrão que passou a mão na carteira de um habitante e afanou os pertences de Mallow.

* Suba no cogumelo do castelo e pule sobre a porta para achar um baú. Tem que ser na primeira vez que entrar aqui.

* Na loja, onde estava o carinha no andar de baixo.
* No subsolo da loja, canto direito, há um baú. Use o carinha para alcançar.

## BANDIT'S WAY

Corra atrás de Croco e fique atento na estrelinha que pinta no meio do caminho. Pegue-a e encoste nos inimigos. Pegue Croco por trás três vezes, e lute contra ele.

* Use a flor como plataforma, pouco antes da saída, e pule para a direita para encontrar um baú.

## VS.CROCO

Raios e pulos dão conta do recado (use cogumelos para se renovar). Como recompensa você pega a moeda de Mallow e a carteira do cogumelo da cidade.

## MUSHROOM KINGDOOM

De volta à cidade, ajude os habitantes que estão sendo atacados por monstros. Também entre nas casinhas para ajudar as pessoas. Devolva a carteira ao cogumelo e vá conversar com o cara da lojinha. Entre então no castelo e vá pra cima de Kenjol a espadinha maluca.

## VS.KENJOL

Use o trovão de Mallow e o golpe normal de Mario. Se for necessário, use cogumelos para manter-se cheio de energia. Você ganhará a primeira estrela.

## KERO SEWER'S

Avance pelos túneis, sempre de olho nos baús, e esvazie os esgotos pisando no botão. Continue em frente até encontrar Belome, o bicho estranho e linguarudo.

## VS.BELOME

Estoure ele com ataques normais, se renove (quando necessário) e, ao ser transformado em espantalho, use os especiais.

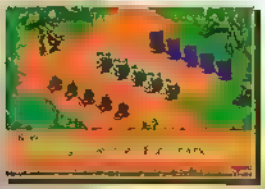
## MIDAS RIVER

Uma chance de apanhar algumas "Frog Coins". Descendo a cachoeira, você pode entrar nas cavernas e pegar itens especiais. Depois, o negócio é descer o nó em cima de um baú pegando as moedas e pulando os peixinhos para não perder moedas.

## TADPOLE POND

Aqui você encontrará um sapo velhão que é muito legal. O cara é "Frogfucius", pai de Mallow e o mais sábio do pedaço. Mostre seu pulo para os girinos e pule neles para atravessar a água. O velhinho conta que Mallow, na verdade, não é sapo e que ele é apenas seu pai adotivo. Veja as notas musicais anotadas no "papel" atrás do sapo. Há também dois girinos que vendem uns trecos "da hora". O compositor, mora e espera por sua ajuda aqui. Dê a ele a canção de Frogfucius e pegue um cartão para a lojinha de girinos.

***SÓ, LÁ, MI, RÉ, DO, RÉ, DO, RÉ***



## ROSE WAY

Caminho cheio de plataformas móveis com baús, flores e moedas. Os bichos não chegam a causar perigo. No final, você verá o exército de Bowser se preparando para voltar ao castelo.

## ROSE TOWN

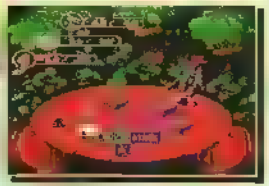
A cidade está sendo atacada por uma chuva de "flechas paralizantes" vindas da floresta. Vá para a casa do lado esquerdo e encontre Gaz, o menino dos bonecos. Durante o sono dos outros, Geno ganha vida e vai para a floresta. Use as pessoas como escadas e vá em todos os locais. Entrando pela chaminé da loja, você pega um baú.

* No quarto com o botão, na casa da colina, ao lado da cama tem um baú.
* Na loja de itens, sobre a estante de trás, mais um.
* Na entrada, atrás da flor de madeira, uma bandeira dos fantasmas de Monstro Town.

## FOREST MAZE

Na floresta você encontrará uma espécie de labirinto. Para encontrar o caminho do tesouro, ao ver a encruzilhada, vá para esquerda, esquerda, em frente e à direita de Mario. Aqui você também acha outros baús escondidos. Por fim, chega a hora de encarar o malandro que está lançando as flechas. Ele é Bowyer, um retardado que anula os botões durante a luta.

* Há um baú escondido do lado esquerdo da primeira tela.
* No lado esquerdo da tela onde você sai do tronco e não encontra nenhum inimigo.
* Na parte cheia de troncos, entre no inferior direito e encontre o baú à esquerda do trampolim.
* No topo de cima, entre e pule onde estava dormindo o bicho da seda.
* Dentro do segundo tronco ao lado esquerdo encontre um baú acima do trampolim.
* Após o "save", do lado direito.



## VS. BOWYER

Varie entre ataques normais e especiais, conforme o doidão anula os botões. Vencendo o coitado você receberá a segunda estrela.

## ROSE TOWN

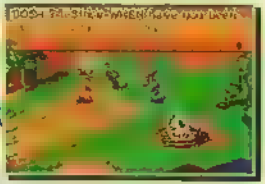
Agora, como herói que acabou com a chuva de flechas na cidade, volte e converse com Gaz. Ele dará uma arma para Geno. Daqui pra frente você poderá encontrar o personagem Link de "Legend of Zelda" tirando uma soneca na casa de Gaz.

Também não esqueça de dar uma passada na lojinha para pegar mantimentos e equipamentos para o grupo. Lembre-se de que é sempre bom falar com todo mundo de uma cidade após um passo importante do game.

## PIPE VAULT

Nos canos, procure pela toupeira. Ela fica na parte onde aparecem seis canos verdes em seqüência, entrando no quinto você fala com ela. Lá, encontra-se um jogo onde você deve pular na cabeça dos bichinhos para ganhar pontos de flor mágica. Tome cuidado com as plantinhas brancas que dão pulinhos, elas tiram moedas rapidinho.

*Dentro do segundo cano verde da seqüência de seis, pule um pouco antes da "ponte" para descobrir uma plataforma e pegar DO S baus escondidos lá em cima.



## YO'STER ISLE

Na ilha dos Yoshis você poderá tirar altas corridas de dinossauro. Seu prêmio será em biscoitos de Yoshi usados no meio da luta. Primeiro você terá de falar com Yoshi (o bicho verde) e subir nas costas dele para que ele traduza o que os outros falam. Depois, é só ir pra corrida e apertar os botões do jeito que Toad explicar.

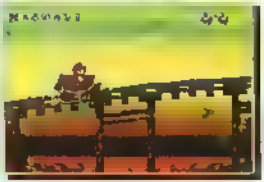
*Atrás do save, pule pra faturar um baú.

*Na palavra "goal" na pista de corrida tem mais uma bandeira dos fantasmas.

## MOLEVILLE

Uma das estrelas caiu na montanha e os moradores estão preocupados com as "crianças" que ficaram presas nas minas da montanha. São mesmo umas toupeiras. Nos "fundos" da cidade você verá o exército de Bowser novamente. Continuando, vá e compre alguns trecos novos na

loja, converse com todo mundo e, só depois, vá pra caverna

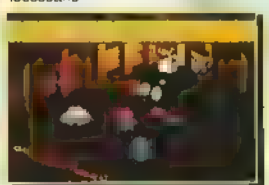


## COAL MINES

Dentro das minas de carvão (Coal Mines) de Moleville você achará uma parte com um trampolim. Pule nele e Croco aparecerá com sua gangue para roubá-lo. Persiga-o e acabe primeiro com seus três comparsas (não encoste no jacaré antes disso), pegando três flores mágicas.
Quando apanhar Croco, lute com ele para pegar uma bomba especial, e seus cacarecos e grana de volta.
Depois, vá entregar a bomba para a toupeira, lá na esquerda, e siga pelo buraco até encontrar o chefão Punchinello

## VS. CROCO

Detone ele com pulos especiais, trovões e outros golpes poderosos. Procure amenizar seus ataques com o "critical hit" e renove-se, se necessário



## VS. PUNCHINELLO

Quando encontrar o canalha, o negócio é mandar ver nos "thunderbolts" de Mallow em cima das bombas e encher o cara de golpes normais. Ao derrotá-lo você terá a terceira estrela em seu poder

Mais a frente você encontrará uma toupeirinha perto de um carrinho. Entre no carrinho e saia correndo. Pule os buracos, solte turbo e acelere para fazer o menor tempo possível. Voltando à cidade, fale com todos, compre itens novos na loja e volte nas minas para encontrar os cantores com a segunda seqüência musical. Um recado, deixado por Toad, pede para que vá ao Tadpole Pond.
***MI, DO, SÓ, DO, RÉ, LÁ, SI, DO***

## TADPOLE POND

Fale com Frogfucius e leve a segunda canção para o compositor

## MOLEVILLE

Converse com a menina de língua enrolada e faça bons negócios com ela. Um dos habitantes é um inventor. Compre "Fireworks" com ele e troque com a menina para pegar a "Shiny Stone". Com essa pedrinha você poderá, mais na frente enfrentar um cara fortão do Final Fantasy II (clássico da Square)

## BOOSTER PASS

Procure por uma Frog Coin nas moitas com cuidado, algumas estão vivas e atacam. Na segunda parte, vá no "beco" da montanha e cabeceie para acabar com os espinhudos.
*Pouco antes da primeira saída, no alto da "montanha";
*Sobre a planta que fica em cima da caverna aberta "pela" Booster Tower.

## BOOSTER TOWER

Você vê seu pior inimigo, Bowser, na frente da torre. O cara está chorando, mas engrossa quando fala com você. Depois dele puxar o carro, tente sair do local para que ele abra a porta e entre no seu grupo. Ele diz que foram vocês que entraram na "Tropa do Koopa".
Seguindo em frente, Mario terá de pular do segundo andar para o trampolim da bombinha. Também pinta um "Switch" (botão) verde pelo caminho, pisando nele, você abre uma passagem secreta numa rocha em Rose Town.
Continuando, você encontrará uma parede com uma "portona" e seis quadros. Veja os quadros na ordem do mais velho para o mais novo para abrir a porta.
Enumerando da esquerda para direita, a ordem para abrir é 4, 5, 3, 6, 2 e 1. Pegue aí uma arma para Bowser.
Há uma Frog Coin escondida no canto da escada depois do trampolim com o pedregulho.
Chegando numa sala cheia de moedas e com uma chave, só vá correndo e pulando nos lugares onde houver itens. Abra a porta de cima e pegue o "Zoom Shoes". Na saída depois do segundo trenzinho, pule em cima do bau e ache outro escondido com a "Goodie Bag". Enfim, no topo da torre, você vê a princesa. Agora, o negócio é se esconder atrás das cortinas até que o próprio Booster o ache, dando o "Amulet" em troca. Ele é louco mesmo!
Chegou a hora de encarar dois palhaços marmanjões para salvar a princesa.
*Na sala onde aparecem vários "Snif" azuis em série, pule no canto superior direito.
*Após a sala do trampolim com o pedregulho, no canto esquerdo tem um baú.
*Em cima do bau, onde há o segundo "save".
*Na tela do segundo "save", o mais embaixo possível.

## VS. CLOWN BROS

Contra Knife Guy use magias e itens especiais de fogo e com Grate Guy poderes de trovão e água para tremer na base

## BOOSTER HILL

O maluco do Booster sai correndo com a princesa nas costas. Pulando nos barris e cabeças dos inimigos, você consegue encostar na princesa e ganha flores mágicas

## BOOSTERPASS

O "switch" que você pisou no castelo abriu uma passagem secreta aqui debaixo da ponte. Para acumular muitas moedas normais e Frog Coins o negócio é ficar vencendo o desafio da ponte e ir continuando.

## MARRYMORE

Booster, aquele retardado, está trancado na igreja para se casar com a princesa Toadstool. Equipe-se à vontade nas lojas e durma, se necessário. A suíte no hotel quatro estrelas custa "200 mangos", mas pode dar bons itens. Para entrar na igreja use a passagem secreta que fica do lado direito dela. Para salvar a princesa você precisa pegar os "bagulhos" que voam durante a cerimônia com os capangas de Booster e depois a coroa que fica no altar.

"No segundo andar do hotel, sobre a estante no quarto.

## VS.BOLO

Por fim, você terá que encarar o "bolo de noiva" de Booster, preparado por dois ratos folgados. Bata só no bolo e renove-se quando necessário. Booster aparecerá e comerá o bolo.

## MUSHROOM KINGDOM

Com a princesa salva, você volta para o "castelinho" dela e fala com o chanceler. Ela diz que vai ficar, mas depois foge e encontra você do lado de fora. Em um dos quartos poderá estar dormindo a heroína do game Metroid (sucesso da Nintendo).

## TADPOLE POND

Puxe uma conversa com Frogfucius. O velhinho lhe dirá umas coisas sobre a Star Hill e o caminho, enfim, estará aberto.

## STAR HILL

Na rodovia das estrelas, você não precisa olhar para os dois lados antes de atravessar. Mas, para compensar, tem inimigos pentelhos pelo caminho. As estrelinhas com carinhas dão cogumelos quando você conversa com elas, mas só depois de pegar a estrela que cai por aqui. "Logue" as flores para abrir as portas da estrela e procure pela quarta estrela nas nuvens.

## SEASIDE TOWN

Tem uma casa fechada na esquerda e todo mundo parece estar com medo. Fale com o prefeito para obter informações sobre o que está acontecendo. Durma e equipe-se como de costume.

## SEA

Vá seguindo até chegar a um navio naufragado e fique ligado na estrelinha que pinta pelo caminho.

## SUNKEN SHIP

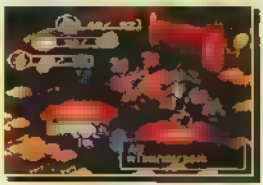
Quando encontrar o vendedor, saiba que o baú antes da porta tem um inimigo poderoso. Enfrente ele só com ataques normais e fique recuperando a energia. Você receberá um "Safety Bage" e se pegar o baú novamente, ganhará mais moedas. Antes de enfrentar o piratão, você terá de descobrir a palavra secreta "pearls", oops, acabei contando o segredo. Depois da saída da palavra secreta, você cairá matando a pau contra um polvo gigante, King Calamar.

" Onde pinta o sosia de Mario, procure por um baú subindo na cabeça do impostor para pular mais alto.

## VS.KING CALAMARI

Delone os tentáculos dele com trovões e magias que pareçem "cortar" o inimigo. No total são oito "braços" e mais 8 cabeçona para serem destruídos. "Recheie se" de itens antes de encará-lo.

Após derrubar King Calamari, abre-se caminho para avançar até o piratão, dono do lugar, Jonathan "Johnny" Jones, estará aberto. De cara, você enfrentará um bando de sardinhas, mas recheadas, pertencentes à tripulação de Johnny. Depois, seu papo é direto com o pirata. Ele tem a quinta estrela em seu poder e propõe um duelo para que o vencedor fique com a estrela. Depois de acabar com o pirata, olhe pelo cano para ver todos os baús secretos da fase.

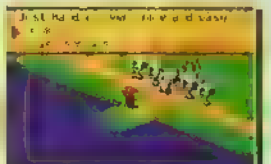


## VS.JOHNNY

Arrase o coitado com seus melhores golpes e magias dos personagens e depois, quando for no mano a mano com Mario, dê só golpes normais.

## SEASIDE TOWN

Entregue a estrela para Yaridovich. Ele trairá todo mundo e você deverá arrebentar com a cara dele.

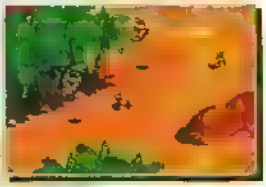


## VS.YARIDOVICH

Contra o salafrário, use o trovão de Mallow e ataques normais com os outros. Se quiser soltar poderes ou itens que fortalecem-se

companheiros é uma boa idéia, pois o cara é osso duro de roer se você chegar com nível baixo

Após exterminar o pilantra e pegar de novo a quinta estrela, você receberá uma chave. Abra a casinha que estava fechada e liberte os habitantes da cidade. Dê um rolé batendo papo com todo mundo e filie-se ao "Beetle Are Us". Com isso você poderá voltar várias vezes à Booster Hill e entrar numa competição onde pega-se abelhas para faturar dinheiro



## LAND'S END

Atravesse o deserto entrando nos redemoinhos onde aparecem "bichinhos". Depois, quando aparecer uma entrada para cima, vá por lá para seguir o caminho normal ou, se quiser ir para Belome's Temple, entre no outro redemoinho (que até logo de você)

Pelo caminho normal, pegue impulso com os canhões apertando o botão no momento em que ele for posicionar-se. Ao enfrentar os monstros do local, acerte os que estiverem confusos por último

Indo por baixo, na parte do montão de canhões e formigas, você encontra uma passagem direto para a caverna debaixo da ponte

*Suba na plataforma móvel, depois do canhão, pulando no alto para o fundo

*Na frente do buraco das hienas, pule pra achar uma plataforma e alcançar o baú escondido do lado esquerdo da pedra

*Seguindo pela caverna secreta, debaixo da ponte, você pega três baús e cai nos esgotos "Kero Sewers". O baú em cima dos pilares tem o "Cricket Jam", um doce com geléia que Frogfucius adora. Levando pra ele você ganha 10 Frog Coins

*Próximo ao final da fase, antes das escadas largas, pule no canto do alto da tela

## TADPOLE POND

Dê o doce com geléia para esse velho faminto e receba sua recompensa. Já tendo escutado as notas musicais na estrelinha de Monstro Town, você pode dar a "música" para o compositor

***LÁ, SI, DO, RÉ, SO, DO, RÉ, MI.***

## MONSTRO TOWN

Essa cidade é muito boa, só tem pessoas com boas informações e segredos de primeira. Conversando com a dona da primeira casa, você descola companheiros para atravessar a Land's End. A estrelinha no segundo andar dá as notas para a terceira seqüência musical. O baú fala quantos baús escondidos lhe restam

Na segunda casa, você tem que conversar várias vezes com o pedregulho para que ele pule e deixe cair a chave do lado de fora. Ah. Ainda nessa casa, tem um bicho estranho que diz seu recorde de pulos em seqüência no combate e fala que se conseguir dar 30, lhe dará um item especial

A terceira porta só pode ser aberta se você tiver a Shiny Stone levando você para um combate contra Culex, cavaleiro negro de Vanda, um guerreiro vindo da conquista pelos cristais (Final Fantasy I), Q cara é ferrado: tem quatro cristais fortões ao seu lado e é "cavalão" só dando magias pesadas

*Na saída da cidade, pule do lado esquerdo para encontrar um baú secreto

## VS. CULEX

Para tentar acabar com ele é melhor se equipar de itens para reviver, renovar e melhorar o desempenho de seu personagem. Além dos itens que arrebentam com os inimigos

Primeiro o negócio é destruir os cristais e, depois de muito suor, destruir Culex. Nele você descola o "Quartz Charm"

Também tem o dojô do Sensei Jinx. Um pivetinho que mete porrada em todo mundo. Vencendo o aluno Jagger uma vez e depois o nanico três vezes, você ganha o Jinx Belt e ainda fatura o dojô dele pra você

Na lojinha tem uns cogumelos diferentes e Goomba com seus filhos (sobrinhos de Bowser). Já na hora de puxar um ronco, o louca, para dormir está assombrado por três fantasmas. Eles não fazem mal, fazem um desafio para que você ache três bandeiras

## VS JINX

Para arrepiar o anãozinho, o mais eficiente é usar golpes normais e os pulos especiais de Mario. Procure sempre encher a energia de seus personagens e usar equipamentos que previnam contra ataques mortais. O baixinho é fera!

## BELOME TEMPLE

Para ter todos os segredos dessa fase, só mesmo pegando primeiro a chave em Monstro Town. Aqui aparecerão três estátuas de cabeças. Dependendo da ordem que você apertar os baús do meio da fase, terão coisas diferentes. Enumerando da esquerda para a direita

Primeira - comida
Segunda - inimigo
Terceira - riqueza

Mais na frente você enfrentará Belome ao descer do elevador: se estiver escolhido dinheiro, ou entrará em sua sala de tesouros (se tiver escolhido comida e tiver a chave

*Após o portão gigante, suba no baú do alto e pule para descobrir outro

*Também logo depois do portão gigante, desça as escadas e procure por um baú no a to da "esquina"

## VS.BELOME

Ao encarar Belome é bom usar pulos poderosos com Mario e ataques normais com os outros personagens. Belome engole seu personagem e faz cópia dele detone o sósia com magias fortes e "dê língua" para o coitado do Belome. Bléeeé!

## BOOSTER TOWER

Vá subindo e encontre o palhaço brincando com as bolinhas. Vença o paspalho 12 vezes e você receberá um item especial que he dá acesso ao cassino. Depois, suba até o alto e veja Booster se lamentando e olhando para o céu.

## LAND'S END

Suba pelas tartarugas que encontrou em Monstro Town e siga em frente para abrir caminho no mapa para o Beam Valley.

## BEAM VALLEY

Um "jardim" nada amigável, é seu destino. Procure por baús escondidos e tome cuidado com as abelhas que tomam conta do lugar. Na parte com cinco canos, espere que o bichinho regue a flor mais ao a to, enfrente-a e entre pelo cano. Lá debaixo, derrote os inimigos e, no canto da esquerda em cima, pule três vezes para encontrar uma plataforma secreta e siga em frente para abrir caminho até o cassino dos palhaços. Entre em todos os canos procurando por itens valiosos. Depois, você encontrará o jardineiro dando um trato em sua plantinha.

Matando a pobre coitada você receberá uma "Seed" e poderá seguir em frente até encontrar um tijolo. Cabeceie nele para subir no pé de feijão e suba procurando baús até chegar a Nimbus Land, a cidade das nuvens.

*Já no início, entre no cano da direita e, ao sair, procure pelo baú do lado esquerdo.

*Na parte com cinco canos formando um círculo, ao descer pelo da extrema direita o negócio é cabecear do lado direito, um pouco abaixo das escadas.

*No cano inferior direito, onde estão os cinco canos, pule à esquerda do baú para achar um outro escondido.

## VS.PLANTA

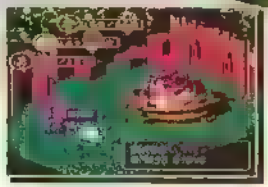
Enfrente a planta usando pulos especiais com Mario e magias que pegam em mais de um inimigo com os outros personagens. Ela vai tentar reagir, crescendo de tamanho, mas é só manter a técnica que a coitada murcha de uma vez.

## CASSINO

Há três tipos de jogo no cassino: o caça-níqueis, para pequenas apostas e olhos rápidos; o jogo das mãos, com o palhaço, onde o que vale é a sorte; e o Black Jack, onde vale saber a hora de sair e também quando o cara está blefando. Venha aqui sempre que quiser.

## NIMBUS LAND

Mal você chega na cidade, já presencia uma cena com Valentina e seu "escravo" Dodo, fazendo um golpe para tomar o lugar do rei. Vá conversar com os habitantes da cidade para saber o que está se passando e faça as compranhas na loja. Tire um ronco antes de ir conversar com Garro, o escultor, na casa mais acima na cidade. Chegando lá, ele o reconhece como sendo filho do rei de Nimbus. Ele o ajudará a entrar no castelo criando a Mariotta. Dentro do castelo você se passará por estátua durante algum tempo. Quando Dodo vier bicá-lo, pule todas as suas tentativas e depois pegue a "Feather" que ele deixa na outra sala. Se você não pular, acabará lutando com o pássaro e não pegará o item. Procure por baus escondidos e quando encontrar três portas numa sala, procure nas duas laterais pela primeira chave do castelo. Na porta do meio você enfrentará Birdo, uma mistura de pássaro com "qualquer outra coisa".



## VS.BIRDO

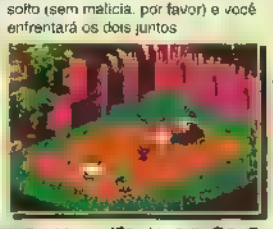
Quebre a casca dela e não use magias de fogo, prefira apenas ataques normais. Você receberá pela batalha vencida a segunda chave do castelo.

Seguindo em frente, você verá um baú bem alto. Embaixo, há uma plataforma escondida. No baú, uma estrelinha para detonar os inimigos. Seguindo pelo corredor Dodo é o obstáculo.

## VS.DODO

Enfrente-o sem problemas com ataques normais até que ele saia correndo... oops, quer dizer, voando.

Na outra sala, Valentina e Dodo aparecem, mas logo fogem. Saia pelos fundos e volte para a cidade usando o trampolim. O pau vai rolar solto (sem malícia, por favor) e você enfrentará os dois juntos.



## VS.VALENTINA & DODO

Primeiro estoure a cara de Dodo e só mantenha seus personagens "inteiros". Dodo sairá voando e pegará Mallow para uma luta mano a mano. Use as melhores técnicas do garotinho e fique de olho em sua energia. Mario e o outro personagem mandam ver nos ataques normais em cima de Valentina até que Dodo

volte. Ambos vão apanhar mais um pouco e sairão fugindo. Mas, deixam pra você a chave para salvar o rei.

## NIMBUS LAND

Vencendo os dois "golpistas" ao trono do Rei Nimbus, Mallow pode, finalmente, encontrar seu pai verdadeiro. O rei diz que a uma estrela caiu no vulcão e que Czar Dragon é quem tomou posse dela. Já. Também fala sobre Hinopio, um amigo que pode ajudar, já dentro. Os moradores dizem que Croco está na cidade. Procure ele na casa à direita e ele sairá correndo, deixando cair o "Signa Ring", um anel que sinaliza quando há algum baú escondido no local. Também há uma passagem secreta no lado direito da cidade. Ande forçando passagem para achar o caminho e pegue o "Fertilizer" com o bichinho voador.

## ROSE TOWN

Note que agora há uma outra entrada na parte de trás da cidade. Indo lá, você encontrará um jardineiro muito louco. Dê a ele a "Seed" e o "Fertilizer" para que ele faça um pé de feijão gigantesco. Subindo pela "plantinha", Mario encontrará, no alto, a melhor arma existente para ele e também uma roupa.

## NIMBUS LAND

Volte à cidade natal de Mallow e caia nas nuvens até achar os dois soldados. Já, fale com eles e abram passagem para você. Por enquanto, o "Roya. Bus" ainda não está arrumado. Você ainda não poderá avançar mais que a fase do vulcão.

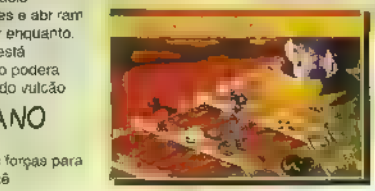
## BARREL VOLCANO

Na água quentinha seus personagens renovam as forças para a batalha. Descendo, você encontrará muitos baus e até uma estrelinha para fazer a festa nos inimigos. Use as plataformas para não queimar o "popô" de seu herói. Hinópio está adiante com sua loja de conveniência: itens, armas, dormir e dar uma olhada nas navezinhas do F-ZERO na estante. Em frente, você acabará por encontrar o Czar Dragon.

## VS. CZAR DRAGON

Vesgo e quente, esse inimigo deve ser destruído com magias de água e vento. O fogo não tem efeito nenhum sobre ele. O canalha vermelhão também contará com a ajuda dos Helios: bolinhas que podem ser arremessadas sobre você. Detone os Helios com magias que pegam em vários inimigos e mande ver nos ataques normais de mario em cima do dragão. Apanhando um pouco, ele cai na lava e volta mais raquítico que o Dhaisim. Continue na mesma estratégia e será o fim do pobre coitado. Enfim, você pega a sexta estrela!

Oops! Que nada. Apareceram uns caras ridículos no meio da festa e pegaram a estrela, são os "Axem Rangers". Esse bando de idiotas, tirados como sátiras aos senados japoneses, saem correndo com a estrela e você tem que correr atrás deles. Chegando ao topo do vulcão, você sai na porrada com o bando todo.



## VS. AXEM RANGERS

Para elimina-. esse pelotão de "jujubas molengas" do caminho, você tem que ir espancando com magias grandonas e ataques normais individualmente. Como moram no vulcão, as magias de fogo são fracas contra eles. Os que apanham vão saindo do grupo e deixam o vermelho sozinho. Apavorado, o cara "invoca" uma cabeça de robô.

Continue com a mesma tática e eles serão eliminados. Finalmente, pegue a sexta estrela! Uia!

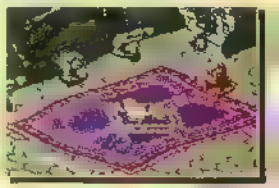
## NIMBUS LAND

Voltando para perto do rei, Mallow poderá usar e abusar do ônibus real, já consertado. Com esse transporte o caminho para entrar no castelo de Bowser, dominado por Smithy estará aberto.

## BOWSER'S KEEP

Seja bem vindo ao lar Bowser. De volta a primeira fase do jogo as coisas mudaram muito. Os inimigos estão fortes e há novos desafios. Seguindo em frente você dará de cara com 6 portas. Elas variam de posição e cada uma consiste em um jogo diferente.

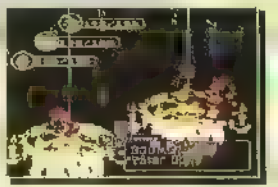
Depois de se estrepar todo e conseguir passar pelas portas, chegou a hora de encarar o verdadeiro Magikoopa.



## VS. MAGIKOOPA

Ele trairu Bowser e vai ter que apanhar só na porrada mesmo. Magias, geralmente, não são boas contra ele. Após ser derrotado, Magikoopa abre um baú com dinheiro infinito e renova suas forças quantas vezes quiser.

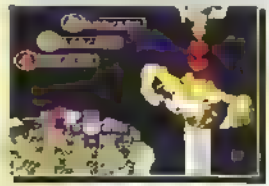
A porta da esquerda leva à Croco em sua lojinha e a da direita avança no jogo. Passando por baixo dos pedregulhões, você vai encontrar e enfrentar o chefão Boomer em cima dos lustres.



## VS.BOOMER

Enquanto ele estiver vermelho é melhor mandar ver nas magias. Já quando ficar azul, o negócio é sair no braço

Depois de debulhar Boomer o Chandeli-ho do lustre vai levá-lo até o alto para enfrentar a espadona Smithy



## VS.SMITHY

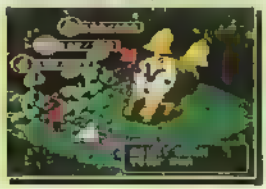
A espada solta magias pela boca e olhos. Detone os olhos para acertar, com eficiência a "testa" dela. Mario deve ficar cuidando só da testa enquanto os outros tomam conta dos olhos e boca da folgada. Use as melhores técnicas que tiver contra ela e, sempre que possível, ataque mais de um inimigo ao mesmo tempo. Vencendo ela o caminho para a "Gate" estará aberto.

## GATE

Isso é apenas o portão de entrada para a última fase do game, Factory

## FACTORY

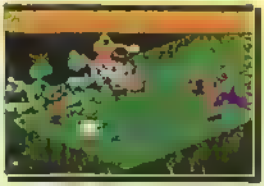
Entrando pela boca da espada, você cai na fortaleza do verdadeiro Smithy, rei fanfarrão e nervoso, que pretende abrir um portal para que outros monstros invadam o Mundo Mario. Ande e procure por segredos até nos abismos. Sempre que achar um buraco diferente, o negócio é se jogar e ver no que dá. Você vai acabar por encontrar um despertador [illegible] para de apitar



## VS.RELÓGIO

Quando for encarar o carinha é melhor ir de cara, destruindo os sinos de cima e, depois, cuidar do que sobrou. Dependendo do horário ele solta um poder diferente. Prepare-se para destruí-lo logo depois do "Recover" usando os ataques normais. Também fique ligado em sua energia, pois o cara é meio chato e pode "arrancá-la" com facilidade

Seguindo em frente, você pode continuar procurando por segredos e enfrentar alguns mestres petrificados. Quando ver um tijolo no meio da tela, destrua o cara que pula em cima dele. Será aberta uma passagem para enfrentar dois chefões ao mesmo tempo



## VS.DOMINO & CLOAKER

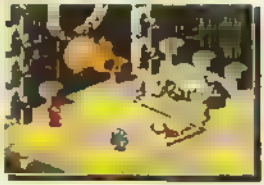
O encapuzado é Domino e deve ser destruído na base da paulada. Aquele com a espada é Cloaker sendo mais fácil destruído quando atacado com magias. Concentre suas forças em apenas um. O que sobrou subirá numa cobrona e ficará por trás dela. Detone a cobra com golpes normais até que ela "murche" e o mestre se acabe

Finalizando com os dois coitados e a cobra, chegou a hora de entrar direto na linha de montagem da fábrica. Conforme você for avançando, terá de detonar alguns funcionários do local, tais como Clerk, Manager, Director e, por fim, Factory Chief

## VS.FACTORY CHIEF & GUNYOLK

O chefe da fábrica é encarado junto com o Gunyolk. O carinha deve ser aniquilado primeiro, deixando a máquina para o final. Os personagens Mario, Geno e Bowser ficam só nos golpes normais enquanto Mallow e Toadstool ficam renovando a galera e golpeando

Tcham, tcham, tcham, tcham! Chegou o momento mais esperado do jogo, a hora de encarar o chefão final e salvar o mundo. Smithy é osso duro de roer, além de magias e ataques fortões é entupido de energia e tem várias caras



## VS.SMITHY

Na primeira parte, você deve inicialmente detonar o cacareco da esquerda que fica soltando ferro derretido. Smithy deve estar bem nervoso e é sempre bom deixar seus personagens com energia alta. Use magias para detonar todos os inimigos da tela (se houver mais de um) e depois detone com os ataques normais no barbudo sacana. Depois de apanhar um bocado ele "pede água" e cai pela primeira vez.
A segunda luta é bem pior. Smithy mostra sua verdadeira forma e troca de cabeça o tempo todo. Paralize a parte debaixo com muitos golpes e, só depois, acerte a parte superior. Fique fazendo isso toda hora que ele acaba caindo. Se possível, chegue nele com vários "Pick Me Up" para reviver um herói, pois o velhão tem poderes que matam os nossos amigos na hora. Smithy tem cabeças de tanque, com o golpe mortal, baú, com roleta de poderes médios blindada, servindo mais como proteção dela e de feiticeiro, com magias médias e fortes

*O reino dos cogumelos está salvo e a Star Road já pode realizar seus mais belos desejos.*

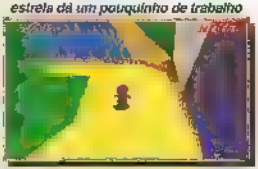
Agente-X

# SUPER MARIO 64

GRÁFICO 10
SOM 10
JOGABILIDADE 9.0
DIVERSÃO 10
VIOLÊNCIA 1.0

JOGADORES 1
FASES 24

*Na primeira fase, pegar a última estrela dá um pouquinho de trabalho*



*A cachoeira, no início, é a saída do "switch palace" do metal líquido, então não perca tempo tentando subir*

## OS SEGREDOS DE MARIO

Em ***Mario 64*** você encontrará quinze fases **"grandes"** pelo castelo da *Princesa Toadstol* (dentre elas está a ***Ghost House***, já bastante conhecida pelos *Mariomaníacos*). Além dessas, você terá de passar por três ***Switch Palaces*** (aquelas bemgonas coloridas que ligam os tijolinhos que você encontra no meio das fases), e três fases onde você encontrará ***Bowser***. No meio do caminho, você poderá também passar por uma fase nas nuvens, uma fase no escorrega do parquinho e uma fase no aquário do castelo. Para enfrentar ***Bowser*** pela primeira vez você precisará acumular somente oito estrelas. O segundo encontro são cinqüenta e o terceiro, setenta estrelas. Para ajudar você na busca das estrelas, veja alguns locais que você poderá encontrar algumas.

- ***Pegando 100 moedas em qualquer fase***
- ***Pegando as 8 moedas vermelhas escondidas nas fases***
- ***Matando algum chefe ou inimigo grande da fase***
- ***Fazendo o caminho lógico da fase***
- ***Encontrando algum lugar de difícil acesso***
- ***Alcançando o coelhinho no calabouço do castelo***
- ***Falando com os Cogumelos que você encontrar no meio do jogo***

Para você se orientar melhor, cada fase possui sete estrelas sendo que cinco estão no meio da fase e as outras duas você achará pegando as moedas. Para pegar as estrelas fale com todas as bombinhas vermelhas que você encontrar e você terá a ajuda de canhões para completar as fases.

*Lakitu, o cinegrafista do jogo, faz de tudo para não perder nada*

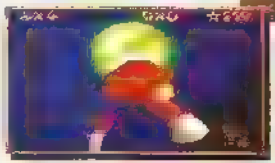
*A centopéia é a mestra da fase 10 que está na sala do espelho à esquerda*

*O chapéu de Mario passa de mão em mão... ele pode ser arremessado por ventos fortes ou afanado por macacos!!!*

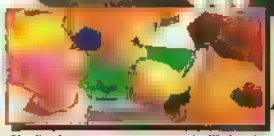
# MARIO É O MELHOR!!!

Como em todos os lançamentos de video games da ***Nintendo***, *Mario* sempre é o astro. Agora, então, com o console mais poderoso do universo, não poderia ser diferente. ***Mario 64*** é o melhor jogo já feito para os video games da *Via Láctea*. Os gráficos são totalmente em **3D**, as músicas dispõem de *toneladas de canais de áudio* e o controle do personagem é instantâneo e perfeito. Além de todas essas vantagens, esse é o primeiro jogo de aventura feito em um plano **3D** em que o personagem pode ser controlado de muitas câmeras diferentes (collado de *Lakitu*, o cinegrafista, que anda pra tudo que é lado e até entra debaixo d'água pra filmar ***Mario*** em sua jornada). As inúmeras fases são as mais diversas possíveis: *gelo, floresta, montanha, água, céu, fogo, plataformas, gramado, castelos, relógio* e muito mais... ufa!

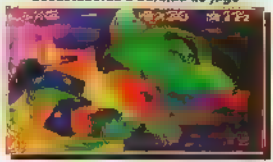
***O gigantesco vilão, Bowser, deve ser arremessado nas bombas para ser derrotado***



***A Ghost House é uma das fases mais assustadoras e bonitas do jogo***



***No final, como sempre, um beijinho da Princesa Toadstool para alegrar***

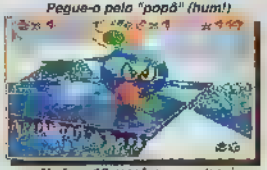


***Bowser, o eterno inimigo de Mario, o encontra três vezes durante o jogo***

***Com 120 estrelas, Yoshi aparece no alto do castelo e enche você de vidas***

***O Super Herói mais conhecido do mundo chega arregaçando em seu melhor jogo para o Nê***

***Esse é o mestre de primeira fase. Pegue-o pelo "popô" (hum!)***



***Na fase 10, você o encontrará. Basta fugir para ele cair no gelo***

# MARIO IRONMAN

Nessa aventura, você irá dispor de inúmeros movimentos e saltos diferentes não encontrados em outros jogos. Logo de início você sentirá uma diferença por ter de jogar com o "**Direcional 3D**" que intensifica os movimentos do personagem (você pode sair correndo ou andar devaganinho). Os saltos também estão um pouco diferentes: além dos pulos comuns, você pode pular como um acrobata, girando e fazendo mauquices no ar. Agora ***Mario*** também pode golpear os inimigos (é isso aí, ele teve umas aulinhas com o mestre ***Ryu*** e arrisca até dar voadoras) com socos e pontapés. Voltando aos saltos, ***Mario*** pode pegar impulso em paredes e saltar mais distante, além de arremessas adversários. ***Mario*** também pode andar pendurado, se segurar em biocos, nadar e até subir em postes ou árvores (com direito a gracinha e tudo mais). No meio de sua aventura, ***Mario*** terá que utilizar alguns recursos novos para completar sua missão: o primeiro é um pouco conhecido é ganhar uma asinha no chapéu para poder voar, se transformar em meta líquido (assim como o policial de "**O Exterminador do Futuro 2**") também é possível e muito divertido, e ficar meio invisível como um fantasma, também não é mistério em ***Super Mario 64***. Ufa! Depois de tudo isso, nosso ***Ironman*** ainda está pronto para dar um pau em ***Bowser***, arremessando-o pelo rabo, e quem mais aparecer pela frente!

Kapeta

# X NET

## O aranha mais esperto da parada fala sobre alguns truques da imagem!

Tarântula

***Cá estou de volta! Agora, vou bater um papo sobre a tal feleda "Resolução Gráfica". Será um bicho-de-sete-cabeças? Pra que serve? Pode-se comê-la antes de dormir?***

### LINHAS NA TV

Bom, antes de mais nada, queria dizer que a tal *"resolução"* tem a ver com a imagem de seu video game. Quando estamos vendo bonequinhos jogando magias, pulando, morrendo, se decabelando... estamos vendo a imagem gerada pelo cérebro do video game, depois de *"ler"* o que está dentro do cartucho ou CD. A imagem é feita por um montão de linhas horizontais e verticais *"lançadas"* na tela da TV. Chama-se esse conjunto de linhas de gráfico. Chegando perto, com a TV ligada dá pra perceber essas tais linhas.

Quanto maior o número de linhas de sua TV, maior é a capacidade dela gerar boa imagem. Procure pela sua casa algo de tricô ou crochê: eles têm uma formação semelhante à imagem da TV.

Algumas TVs *"especiais"* têm mais linhas que outras, mostrando uma imagem mais nítida. As TVs que temos em casa são normais, sem nenhuma *"frescura"*. Fique sabendo que o número de linhas de sua TV não varia. Se, por exemplo, ela tiver **720 horizontais por 540 verticais**, então a resolução máxima dela é **720X540**, e ponto final. Vamos adotar a resolução citada como padrão.

### VIDEO GAME FAZ DIFERENÇA!

Você pode notar que, conforme são lançados video games mais avançados, as imagens são mais bonitas e detalhadas. Isso se deve à *"qualidade"* do arquivo guardado dentro dos cartuchos e CDs do console.

Quanto mais avançado for um aparelho, maior é a quantidade de linhas dele. Portanto, os jogos poderão ter *"fotos"* mais bonitas. Se um video game *"X"* pode gerar uma resolução de **320X240**, então a TV mostraria a imagem de **320X240**. Já se o video game *"Z"* tivesse **1040X720**, então a TV só mostraria **720X540**, a máxima resolução dela. Entenda que, ultrapassando a imagem máxima da TV, não se perde um pedaço da tela ou espreme-se a imagem para encaixá-la. A imagem só não ficará tão boa como deveria. Mas, ainda assim, seria muito melhor que a do video game *"X"*. Nesses casos apenas uma TV de *"alta definição"* resolveria.

Com isso, você já sabe que, quanto maior a resolução de um console melhor poderá ser sua imagem.

### JOGO É IMPORTANTE

Você acaba de comprar o console de seus sonhos e, quando liga a TV, vê a tela *"cocozinho"* bem feia... e a tal resolução? Bem, nem só um bom console é necessário. A qualidade da imagem depende também do jogo utilizado.

Usarei como exemplo o jogo de *Ninja Gaiden 2* que saiu para **Nintendo (8-BIT)** e **Super Nintendo (16-BIT)**. O segundo console é muito mais potente. No entanto, as versões são totalmente idênticas.

O fato de um video game ser mais poderoso que outro não significa

que os fabricantes de jogos façam sempre games melhores. Quase todas as TVs são iguais mas os video games (assim como os jogos) não têm capacidades iguais. Entendeu? Para salvar a pele do **Super Nintendo (16-BIT)** saiba que ***Donkey Kong Country***, tem mais detalhes de imagem que **90%** dos games de **32-BIT** (segundo a publicação européia, *Game Force*)

## CORES INFLUENCIAM

Outro fator que influencia nos detalhes de uma imagem é o número de cores dela. A *"paleta de cores"* (não é palheta!) é o local onde o video game armazena as cores que pode exibir na tela. Assim como a resolução, quanto maior for seu número, melhor *"poderá"* ser a imagem.
*Você consegue notar a influência das cores, muito bem, nos céus das telas dos jogos. Para perceber legal isso, dê uma sacada nas partes onde aparecem faixas de cores que mudam "gradualmente" para outra cor. Em geral, quanto menor for a paleta do aparelho, menor será a quantidade de cores nessa "mudança graduada" de tons. O **Nintendo 64** tem uma paleta com mais de 4 BILHÕES de cores, enquanto o concorrente mais próximo gera menos que 17 milhões. O Nintendão é ferradaço!*

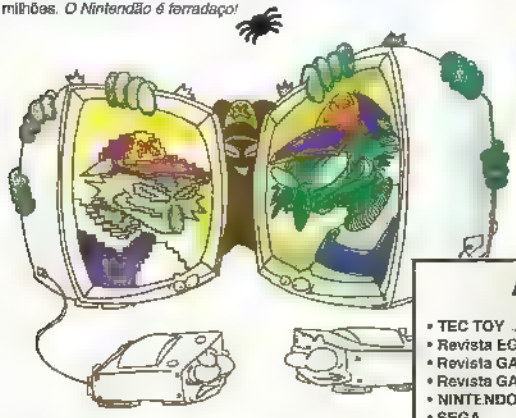
## X-TEN (Revista)

| | JOGO | CONSOLE | TEMPO |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Mario 64 | Nintendo 64 | 1 |
| 2. | Killer Instinct 2 | Arcade | 1 |
| 3. | Marvel Super Heroes | Arcade | 1 |
| 4. | Tekken 2 | PlayStation | 1 |
| 5. | Super Mario Kart | SNES | 1 |
| 6. | Super Star Soccer 2 | SNES | 1 |
| 7 | Samurai Shodown 3 | Neo Geo | 1 |
| 8 | Earth Worm Jim 2 | Multi Sistemas | 1 |
| 9. | Legend of Zelda 3 | SNES | 1 |
| 10. | Legend of Oasis | Saturn | 1 |

## X-TEN (Leitores)

| | JOGO | CONSOLE | TEMPO |
|---|---|---|---|
| 1. | Super Star Soccer 2 | SNES | 1 |
| 2. | Mortal Kombat 3 | Multi Sistemas | 1 |
| 3. | Dounkey Kong Country 2 | SNES | 1 |
| 4. | Killer Instinct 2 | Arcade | 1 |
| 5. | Ultimate Mortal Kombat 3 | Arcade | 1 |
| 6. | Toy History | Multi Sistemas | 1 |
| 7. | Resident Evil | PlayStation | 1 |
| 8. | Fifa Soccer 96 | Multi Sistemas | 1 |
| 9. | Super Mario RPG | SNES | 1 |
| 10. | Street Fighter Alpha | Multi Sistemas | 1 |

***Qual é o game que você mais gosta? Mande sua opinião e veja o "ranking" dos mais cotados no Brasil.***



***Aqui na ilustração você tem uma idéia de imagens com resoluções diferentes.***

Revista **GAME-X**
Caixa Postal: 19113
CEP: 04505-970
São Paulo - SP

## Fique PLUGADO!

- TEC TOY ..... http://www.tectoy.com.br
- Revista EGM ..... http://www.nuke.com
- Revista GAME FAN ..... http://www.gamefan.com
- Revista GAMEPRO ..... http://www.gamepro.com
- NINTENDO ..... http://www.nintendo.com
- SEGA ..... http://www.segaoa.com
- SONY ..... http://www.sony.com
- GAME SHARK ..... http://www.gameshark.com
- KONAMI ..... http://www.konami.com
- CAPCOM ..... http://www.capcom.com
- WILLIAMS ..... http://williamsentertainment.com
- VR SPORTS ..... http://www.vrsports.com
- PLAYMATES ..... http://www.playmatestoys.com

***Pra você que tem um computador, Mega NET ou Sega NET, muitos endereços decentes para navegar!***

# X RPG & CARDS

## *Tudo que você queria saber sobre "aquele jogo de maluco"...*

Você é daqueles que torce o nariz quando vai à locadora de games e encontra cartuchos de **RPG**? Pensa que são jogos gigantescos e chatos, cheios de textos e quase impossíveis de terminar?
Bem, talvez seja uma surpresa para você, mas **RPG** não é apenas isso. Na verdade, para jogar **RPG**, você nem precisa de video game. Esse "outro tipo" é conhecido como *"RPG de mesa"* na verdade pode-se dizer que é o *"verdadeiro"* **RPG**, pois surgiu bem antes dos jogos de computador.
Curioso? Bem, estes são os pontos principais que você precisa saber sobre o autêntico **RPG**.

### Que Raios é Isso?

**RPG** significa *Role Playing Game*. *Jogo de Interpretação de Papéis*, assim chamado porque cada jogador interpreta um personagem. É mais ou menos como controlar os movimentos de um lutador em ***Street Fighter II***, mas as diferenças são grandes: em vez de escolher um herói no menu, você pode criá-lo, em vez de vê-lo na tela, usa-se a imaginação; e, em vez de botões, usa-se palavras para controlar suas ações.

### O Mestre

Em video games, o aparelho mostra na tela o que acontece quando apertamos os botões e tomamos decisões certas ou erradas. No **RPG** de mesa, quem faz isso é o Mestre.
O Mestre é um tipo especial de jogador. Ele é quase um deus: tudo que ele diz torna-se realidade. Ele pode violar as regras do jogo e até trapacear nos dados, sem que ninguém protestar.
Claro que, com todo esse poder, o Mestre também tem responsabilidades. Seu papel é criar uma história, uma aventura para os outros jogadores, e contar tudo que acontece nesse mundo imaginário. Ele também faz o papel dos monstros, vilões e outros personagens que não sejam dos jogadores. Mas o Mestre não joga contra eles. Não teria graça nenhuma - se o Mestre diz *"você está morto"*, então você ESTÁ morto! A real função do Mestre é divertir os jogadores com uma história emocionante, como se fosse um escritor ou diretor de cinema. Ser Mestre exige bom senso e um bom conhecimento das regras do jogo, até para quebrá-las.

### Quem Ganha? Todos!

O mais interessante no **RPG** de mesa é que não há perdedores. É verdade que o Mestre propõe missões e desafios para os jogadores - mas, ao contrário do que rola nos games, fracassar na missão não significa perder no jogo. Mesmo que o mago maligno tenha fugido, você ainda pode divertir-se bastante batendo em seu assistente *goblin*. E o grande objetivo desse jogo é a diversão.
Mas a maior vantagem do **RPG** de mesa é a liberdade. Em games, por melhor que um jogo seja, você fica restrito a certo número de opções. Diante de um monstro, você pode apenas atacar ou fugir. No **RPG** de mesa, contudo, você poderia tentar qualquer coisa possível para o personagem: dialogar com o monstro, subornã-lo com comida ou dinheiro, distraí-lo enquanto um colega ataca pelas costas, chutá-lo no saco, xingar sua mãe... tudo que puder imaginar! Claro, não há garantias de que você consiga fazer o que tinha em mente: para isso deve jogar os dados.

### Escolha um Jogo e Mande Bala!

Existem muitos jogos de **RPG** de mesa para você escolher. Todos podem ser encontrados em livrarias ou lojas de brinquedos. Escolha o seu:
- ***Dungeons & Dragons:*** ou **D&D**: o primeiro **RPG** do mundo. Neste jogo os participantes são guerreiros, magos, clérigos, ladrões e outros heróis, lutando contra monstros e procurando tesouros. Um produto da *Grow*.

• ***Advanced Dungeons & Dragons***: versão avançada do **D&D**, com mais aventuras, monstros e magias. Depois de comprar os três livros básicos (Livro do jogador, do Mestre e dos Monstros), você pode enriquecer mais o jogo com outros suplementos. Da *Abril Jovem*.

• ***GURPS***: este é um sistema de regras genérico, que permite jogar em qualquer cenário. Você pode ser um bárbaro, espião, super-herói, detetive, astronauta, alienígena e qualquer outra coisa que possa inventar. Da *Devir Livraria*.

• ***Vampiro***: um jogo dramático, para adultos. É parecido com o filme **Entrevista com o Vampiro**, você interpreta um mortal que foi transformado em vampiro, e agora precisa viver com a maldição. *Devir Livraria*.

• ***Lobisomem***: o jogo-irmão de **Vampiro**, desta vez com mais ação e violência. Você é um lobisomem e deve lutar em uma guerra ecológica para salvar o mundo. Também da *Devir*.

• **Arkanun**: jogo de horror na Idade das Trevas. Você é um guerreiro ou mago medieval, e tenta sobreviver entre anjos, demônios e a Inquisição. Da *Trama Editorial*.

## AS CARTAS MÁGICAS

Ao lado do **RPG**, outra mania invadiu os amantes de jogos de mesa. São os cards colecionáveis, ou card games.

Um jogo de cartas colecionáveis é bem diferente de um baralho comum. Para começar, são centenas e centenas de cartas diferentes. Vendidas em pacotinhos, como figurinhas, elas são compradas e negociadas por jogadores. Cada carta tem um tipo de poder, que pode até contrariar as regras básicas do jogo. Isso quer dizer que os regulamentos estão sempre mudando, dependendo das cartas que são jogadas.

Antes de jogar, cada jogador deve preparar seu baralho (ou *deck*). Ele escolhe, entre as cartas que comprou, aquelas que acha melhor para sua estratégia. Saber construir um bom baralho é mais importante que o jogo propriamente dito. Mesmo para o melhor jogador do mundo é difícil vencer com um baralho fraco. Para construir o *deck*, de modo geral, as melhores cartas são as mais raras, como as chamadas *"figurinhas difíceis"*. Por isso os cards colecionáveis são tão populares misturando jogo e coleção, e quem tem as cartas mais valiosas tem mais chance de vencer.

## Magic: A Revolução

O primeiro "card game" foi criado por *Richard Garfield*, um professor de matemática, e chamava-se ***"As Cinco Cores da Mágica"***. Mais tarde mudou para um nome que seria bem conhecido nos dias de hoje, ***Magic: The Gathering***. A novidade, considerada o maior *"Boom!"* da história dos jogos, transformou a modesta editora *Wizards of the Coast* em uma gigantesca empresa, com milhões de dólares no bolso.

O sucesso de ***Magic*** criou todo um novo mercado. Hoje existem dezenas de outros baralhos baseados em diversos temas, como ***Spellfire, Jyhad, Rage, Overpower, Star Trek, Star Wars...*** a lista não termina.

***Magic*** já era popular no *Brasil* mesmo quando existiam apenas cartas importadas. Hoje, com a chegada de uma versão traduzida, cresceu bastante o número de duelistas no país. Além de ***Magic***, o único card game publicado no Brasil é ***Spellfire: O Poder de Magia***.

## Como Jogar?

Se você pretende ser um duelista, o primeiro passo é escolher seu jogo e comprar um baralho básico (ou *starter deck*). Estude as regras, jogue um pouco e mais tarde pode melhorar seu baralho com pacotes de cartas avulsas, os *booster packs*. Leia revistas especializadas para descolar umas dicas (***DRAGÃO BRASIL*** sempre traz ótimas matérias) e vá em frente. Só um aviso: cards são tão legais que podem viciar tão facilmente quanto video games!

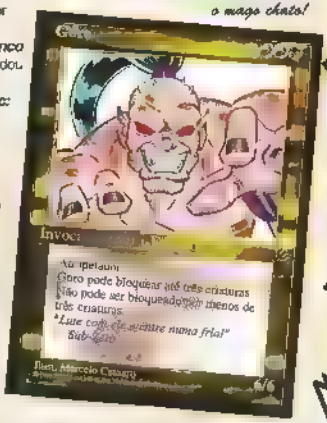
***Inspiração da série Trident***

Tekila

***Atenção leitor! Quem estiver a fim de fazer sua própria carta terá espaço aberto aqui. Trabalhe com colagem, nanquim, canetinha, argila... epa! Enfim, mande a carta especial que quiser!***

***Recorte as cartas e coloque-as em seu baralho! Imagine só o desespero do seu adversário...***

Merlin
*o mago chato!*



# CARTAS

O "xavequeiro" levanta o astral e responde às dúvidas, correios elegantes, bilhetes de tarados, ETs e muito mais.

## NEM A "MÃE DINAH" SABE

**Nem a "Mãe Dinah" poderia me responder isso. Logo, venho à GAME-X para tirar minhas dúvidas antes de viajar para os States.**
**• PlayStation ou Saturn?**
**• Não há serviço autorizado pra PSX. Quebrando, o que faço?**
**• Quanto custam o CD e o Memory Card para Saturn e PSX?**
**• Tenho uma TV da marca National de 86. Usando um console importado (NTSC), fica preto e branco? Meus amigos disseram que é só mudar a "chavinha" que pega em cores, é verdade?**
**• Em Recife a voltagem é 220. Uso um transformador?**
**• O Saturn poderá fazer jogos em cartucho?**

***Fernando Lopes da Câmara Silva***
***Recife - PE***

*X* • Se a "Mãe Dinah" não responde suas perguntas é porque ela não manja nada de video games e não lê a GAME-X. Aqui nós só não fazemos farofa com galinha de macumba, mas magia negra e um bonequinho de vudu do Dr. Xumos, até que vai.
• Se sua TV tiver a chave que troca o sistema de Pal-m para NTSC é só ligar o aparelho e detonar. Em outro caso é melhor usar o transcoder ou "chavear" o sistema de cores.
• Use um transformador, senão... zzz!
• Não há previsão do Saturn ter jogos em cartuchos.
• No caso de defeito do PSX, o jeito é achar uma eletrônica ou locadora honesta que faça reparos ou... chorar! Já, no Saturn, a TEC TOY faz um serviço de primeira e conserta tudinho.
• Em jogos com versões para Saturn e PlayStation notamos uma leve vantagem no PSX. Além disso, o console possui muito mais jogos. A vantagem do Saturn é transmitir mais segurança com a assistência técnica, manuais em português e apoio da TEC TOY.
• Lá fora, você encontra Memory Cards variando entre 20 e 35 doletas. No PSX tem uns que gravam até 120 "saves". Já no Saturn, encontra-se cartuchos que gravam duas vezes a capacidade normal. O preço do Saturn e PSX é de 200 dólares nos EUA. Já, nos States, o PSX vendeu 1.6 milhões de consoles. O Saturn, só a metade: 800 mil. A escolha é sua.

## ET JOGA VIDEO GAME!

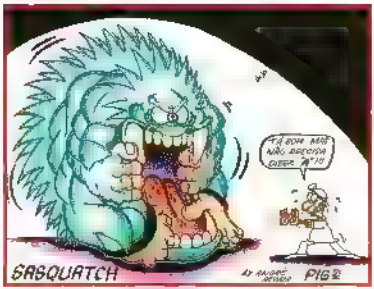
**Valeu! Adoro essa revista! As fotos estão boas e as informações do mundo dos games, ótimas.**
**Sou um assíduo fã de games, principalmente da "BIG" Nintendo. Já tive um Nintendo 8-BITs e agora estou com um SNES... aguardando ansioso pelo Nintendo 64. Tomara que não negue a raça!**
**Não curto games poligonais. Gosto de gráficos detalhados como Darkstalkers, X-Men, King of Fighters e outros. Esse negócio de desenhos cheios de pontas e quadrados não está com nada. Gosto muito de desenhar e estou mandando um "Sasquatch" pra vocês. Um abração dos leitores da cidade do ET!**

***André Luis dos Reis Revair***
***Varginha - MG***

*X* • Beep, beep, beep! Não! Ninguém vai acreditar. Um habitante da cidade de Varginia fazendo contato conosco. Calma, amigo ET, viemos em paz! Que tal, uma partidinha de Sonic ou Donkey Kong, só para descontrair?
Ficamos gratos pela atenção dada por você e seus amigos da cidade do ET para com nossa revista.
Os games poligonais a que "Vossa Excelência Marciana" se referiu, fazem parte da tendência do mercado. Aqueles quadrados e pontas não ferem seus olhos, estão lá pela sua praticidade em gerar games em 3D. Se você notar bem, verá que os gráficos poligonais vêm se aprimorando, arredondando nos detalhes e não parecendo tão quadrados como antes. A tendência será a chegada dos tais "polígonos de faces infinitas". Games como Donkey Kong Country, Toy History, Clockwork Knight e Killer Instinct usam essa tecnologia (em escala menor). Inicialmente, percebe-se as tais "faces infinitas" sendo aplicadas em games de ação 2D. Mas, com o aumento da tecnologia "poligonal", as faces infinitas serão aplicadas também em games de ação 3D. Note que o jogo do Mario para Nintendo 64 usa poligonos mais bem trabalhados que outros mais antigos.

## LEITORA ANJINHA

**Paul Mito, gostaria de aproveitar a ocasião pra dizer ao "Maior Penteiho do Universo" e seus "seguidores" que eles falam muita besteira. Quanto a esse papo de que menina não tem garra no Joystick, isso é coisa de mula cega!**




*Do ET... oops, leitor de Varginha, o bocão de Sasquatch*

**Voltando a você, caro Paul Mito, adorei seu estilo, seu nome, seu joelho e cotovelo de rocambole. Espero que continue deixando essa revista saborosa e cheia de alegria. Acho só que vocês devem dar mais atenção aos erros de português e arranjarem um anjinho para disputar com o Kapeta. Que tal uma anjinha? Afinal, é sacanagem só ter um bando de moleques na revista. As mulheres merecem seu espaço! Muitos beijinhos a todos vocês da GAME-X!**

***Carolina M. T. de Carvalho***
***São Paulo - SP***

***X*** • Estou muito grato por sua cartinha, princesa! Nós aqui da redação estamos com você e não abrimos mão. Já estamos cheios desses caras "rabujentos" que só mandam cartas falando mal (com certa razão, às vezes).
Acho que me apeguei a você, menina. Que tal trocarmos umas cartinhas, figurinhas, cartuchos blá, blá, blá. Prometo que, se conseguir fugir, apareço de bermuda (para mostrar meu lindo joelho "esfolado") em nosso primeiro encontro.
Sobre o anjinho, pode ser que até ponte por aqui. Que tal você se candidatar a "pilota" da revista? Vou lembrar de você quando minha mamãe disser "durma com os anjos"!

## PAU NA ARANHA

**Bem pessoal, vou direto ao assunto. Comigo não tem frescura! A revista é legal, não da pra negar. Já falando do palavreado: é moderno e pra frente... não acho que vocês devam maneirar, não. Por outro lado, acho que algumas mudanças não fariam nada mal: número maior de páginas e fotos em ordem "compreensível".**
**Aproveitando que adoro meter o pau numa aranha, mandem esse tal de Tarântula pra longe da revista. O X-NET não está com nada! Já o vegetal, Paul Mito, tá muito mole. Coloquem ele pra trabalhar duro! Além disso, ele vive reclamando do salário, enquanto a ordem no Brasil é conter a inflação.**
**Esse tal de Dr. Xurros é outro boiola. Onde já se viu? Aceitar reclamação de escravos? Mete o pau neles (no mau sentido, é claro!)... há, há, há!**

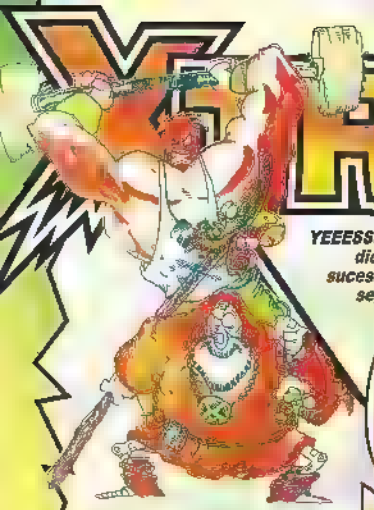
***Fábio Herold***
***Canela - RS***

***X*** • Diferente você heim?!? Chama o Dr Xurros de boiola mas diz que o Paul Mito tá mole .. quer ver ele duro?
Continuando, nosso técnico Tarântula ficou chateado com suas palavras. Pediu que desse opiniões, antes de só querer meter o pau (seu tarado!). Sobre o número de páginas da revista, por enquanto continua como está. Aliás, número de páginas não tem nada a ver com qualidade da revista. Você já contou o número de games, dicas e golpes dados pelas concorrentes? Jsamos menos espaço e damos muito mais informações sem precisar colocar jogos velhos (além do nosso preço de banana)! Fomos até chamados carinhosamente por uma leitora de revista "ônibus" .. sempre lotada. Ei, Fábio, desculpe se fomos meio grossos com você. Pra não ficar chateado é só levar tudo na brincadeira, como fazemos com nosso salário. snif, snif!

**Revista GAME-X**
**Caixa Postal: 19113**
**CEP: 04505-970**
**São Paulo - SP**

***Mande cartas, desenhos, beijos, dinheiro e cuecas novas para o pessoal da Revista.***

# X-TRICKS



**YEEESSS!!! Só pra vocês, fanáticos leitores da GAME-X, a maior seção de dicas do planeta! Aqui, encontra-se os golpes dos games que fazem sucesso nos arcades e consoles caseiros... além de muitos passwords, segredos, truques e combinações para se dar bem em vários jogos.**

# SAMURAI SHODOWN 3

NeoGeo CD

## KYOSHIRO

- ↓↘→ + slash
- → ↓↘ + slash
- →→↓↙← A+C
- ↓↙← + slash
- ↓↘→↓↘→ B
- Pulando ↓ A
- →↘↓↙← + slash
- ↓↘→↓↘→ B+C
- ↓↘→ + slash
- →↓↘ + slash
- ↓↙←↓↙← B
- ↓↘→↓↘→ B
- Pulando ↓ A
- →↘↓↙← + slash
- ↓↘→↓↘→ B+C

## KIBAGAMI

- →↓↘ + slash
- ↓↘→ + slash x3
- ↓↙← + slash
- ←↓↙ B
- →↘↓ + slash
- →→↓↙→ A+B
- →↓↘ + slash
- →→→ + slash
- ↓↙← + slash
- ↓↘→ + slash x3
- →↘↓ + slash
- →→↓↙→ B+D

## SHIZUMARU

- →↘↓↙← + slash
- ↓↘→ + slash
- →↓↘→ A
- ←↓↙ + slash
- →↓↘ + slash
- →↘↓↙←→↘↓↙← B+D
- Pulando ↓ B
- Pulando ↑ B
- ↓↘→ + slash
- ←↓↙ + slash
- →↓↘ + slash
- →→↓↙→ A+B

## HAOHMARU

- ←↘↓↙← B
- ↓↘→ + slash
- →↓↘ + slash
- Correndo →↓↘ + slash
- ←↓↙ + slash
- Pulando ↓↘→ + slash
- Pulando ↓↙← B
- →↓↘→↓↘ A+B
- ↓↘→ + slash
- →↓↘ + slash
- Correndo →↓↘ + slash
- →↓↘ D
- ↓↘→ D
- ↓↙← B
- →→↓↘→ B+D

## RIMNEREL

- ↓↙←→ B
- ←↓↙ A
- ↓↘→ + slash
- Pulando →↘↓ A
- →→↘↓↙← B
- →↓↘ A
- →↘↓↙←→↘↓↙← B+D
- →→ ↘○ A+B
- ←↓↙ A
- ↓↘→ + slash
- Pulando →↘↓ A
- →→↘↓↙← B
- slash Repelido
- →↘↓↙←→↘↓↙← B+D

## TACHIBANA UKIO

- ↓↙← B
- ↓↙← + slash
- Pulando ↓↙→ + slash
- ↓↘→ + slash
- →↘↓↙← B depois A
- →↘↓↙← B depois B
- →↘↓↙←→ B+C
- ←→ A
- ↓↙← + slash
- Pulando ↓↙→ + slash
- ↘↓↙←→ B
- →↓↘ + slash
- →→←→ B+D

## GALFORD

- ↓↘→ + slash
- ←↙↓↘→ ○ A ou B
- →↘↓↙← ○ A & ou B & B
- A & ou B & B Quando golpeado
- →↘& 
- ↓↙← A
- ↓↙←↓↙← A
- ↓↙← B
- ↓↙← &
- ↓↙← B
- ←↙↓↘→ ○ & ou B
- → ou ↘ ○ A B
- ↓↘→ + slash
- ←↙↓↘→ ○ A ou B
- →↘↓↙← ○ A & ou B &
- A & ou B & Quando golpeado
- →↘ &
- Correndo →↘ &
- →↘&
- →↘↓↙← &

## HANZO HATTORI

- ↓↓ A
- ↓↙← + slash
- ←→↙↓↘→ ○ A ou B
- →↘↓↙← B & B
- ←↙↓↘→ B & B
- A & quando golpeado
- B & quando golpeado
- Pulando ↓↘→ + slash
- →↘ & B
- Correndo →↘ & B
- ↓↓↓ A B
- ↓↓ A
- ↓↙← + slash
- ←→↙↓↘→ ○ A ou B
- →↘↓↙← B & B
- ←↙↓↘→ B & B
- ↓↙ qualquer botão
- Pulando ↓↘→ + slash
- →↘ & B
- →↘↓↙← B B

## NAKORURU

- →↘↓ B
- ↓↙← + slash
- ↓↘→ + slash
- ←↓↙ + slash
- ↓↙← B
- ↓↙← ○ B depois A ou B ou &
- ↓↙← B ↓↘→ &
- →↘↓↙← A
- →↘↓↙← B
- →↘↓↙← &
- →↘↓↙←→↘↓↙← A B
- →↘↓ B
- ↓↙← + slash
- ↓↘→ + slash
- ←↓↙ + slash
- ↓↙← B
- ↓↙← ○ B depois A ou B ou &
- ↓↙← B ↓↘→ &
- ↓↙← B →↙↓ &
- ↓↙← B ○ pulo ○ →↘↓ &
- A & quando derrubado
- ←↙↓↘→ ↘↓ B &

## BASARA

- Pulando ↓ B
- ←↙↓↘→ A
- →↘↓↙← + slash
- ↓↙←↓ B
- Pulando ↓↘→ + slash
- ↓↘→ + slash
- ←↘↓↙ &
- ←↙↓↘→ ← A B
- Pulando ↓ B
- ←↙↓↘→ A
- →↙↓↘ + slash
- ↓↙← B
- Pulando ↓↘→ + slash
- ↓↘→ + slash
- →←←→ A ou B ou & ou B
- ←↙↓↘→ B &

## GAIRA CAFFEIN

- Pulando ↓ B
- Pulando ↓ &
- ↓↙← A
- →↓↘ + slash
- ↓↘→ A B
- ↓↓ A B
- →↓↙ A
- →↓↙ B
- →↓↙ &
- ↓↘→↓↘ A B
- Pulando ↓ B
- ↓↙← A
- ↓↘→ + slash
- ↓↓ A B
- ↓↙←→ A B
- ↓↙←→ & B
- ↓↘→↓↘ A B

## AMAKUZA

- ←↙↓↘→ B
- →↘↓↙← B
- ↓↘→ + slash
- →←↙↓↘→ & depois + slash
- →↘↓ &
- →←→←→ + slash
- →↙← A
- →←→↓↘ B &
- →↙↓↘→ B
- →↘↓↙← B
- ↓↘→ + slash
- →←↙↓↘→ & depois + slash
- →↘↓ &
- →←→←→ + slash
- →↙← A
- →←→↓↘ B &

## Randy Green

- ↓↓ ○ B ou &
- ↓↘→ ○ B
- *Correndo B Repetido*
- ✱ ↓↘→ ○ Z
- ✱ ↓↓ ○ Z
- ✱ →↓↘ ○ Z

## Ken Sumiyoshi

- ↓↘→ ○ B ou &
- *No ar B Repetido*
- ↓↓ ○ B ou &
- *No ar* ↓↓ ○ B ou &
- *Correndo B Repetido*
- ✱ ↓↘→ ○ Z

## Nicole Hell

- ↓↘→ ○ &
- ↓↓ ○ B ou &
- B ou &
- ✱ ↓↘→ ○ Z
- ✱ ↓↓ ○ Z
- ✱ ↓↓ ○ Z

## Ibushi Ginjiro

- ↓↓ ○ B ou &
- ↓↘→ ○ B ou &
- ←←←
- ✱ ↓↘→ ○ Z
- ✱ ←↓→ ○ Z
- ✱ ↓↓ ○ Z

## Selena Corzair

- ↓↘→ ○ B ou &
- ↓↓ ○ B ou &
- ↓↓ ○ B ou &
- ✱ ↓↘→ ○ Z
- ✱ ↓↓ ○ Z
- ✱ ↓↓ ○ Z

# XTRICKS

## Orchid

| | |
|---|---|
| [illegible] | ↘↓↙ + soco |
| [illegible] | ↘↓↙ 2 ou 3 |
| [illegible] | →↓↘ + chute |
| [illegible] | ↓↘→ + soco |
| [illegible] | ↓↘→ 4 |
| [illegible] | ←↙↓↘→ + chute |
| [illegible] Breaker | →↓↘ |
| [illegible] Move | →↓↘ + chute |
| [illegible] | ← 3 |
| [illegible] | → 3 |
| Helicopter Kick | ↓↙←↙↓↘→ 5 |
| Super Cougar | →↘↓↙←→ 5 |
| Super Tonfa Rush | ←↙↓↘→← 3 |
| [illegible] | ↙↓↘ 4 |
| [illegible] | ↘↓↙ 4 |
| [illegible] | ←→↘↓↙← 5 |
| [illegible] | ←→↘↓↙← 5 |

## Sabrewulf

| | |
|---|---|
| [illegible] | ←→ 5 →→← 5 |
| [illegible] | ←→ 3 →→← 2 |
| [illegible] | ←→ 3 |
| [illegible] | ←→ 5 |
| [illegible] | ←→ 3 |
| [illegible] | ←→ 1 |
| [illegible] | ←→ 4 |
| [illegible] Breaker | ←→ |
| [illegible] Move | ←→ 6 |
| Loppy | →↘↓↙←→ 6 |
| Triple Fire-Claw | →↘↓↙←→ 3 |
| Super Fire-Out | →↘↓↙←→ 2 |
| Whirly Wolf | →↘↓↙←→ 5 |
| Air Ground Spark | Pulando →↘↓↙← 3 |
| [illegible] | ←→ 4 |
| [illegible] | ←→ 4 |
| [illegible] Shower | Segure 1 e solte |
| [illegible] | Segure 1 e solte |

## Kim Wu

| | |
|---|---|
| [illegible] Kick | ↘↓↙ + chute |
| [illegible] | ↘↓↙ 2 ou 3 |
| [illegible] | ↙↓↘ 5 ou 6 |
| [illegible] | ↓↘→ 3 ou 4 |
| [illegible] Air Fireball | ↓↙← 2 ou 3 |
| [illegible] Air Fireball | Pulando →↘↓↙← 2 ou 3 |
| [illegible] | ↓↘→ 1 |
| [illegible] Breaker | ↓↘→ |
| [illegible] Move | →↓↘ + soco |
| Ghost Move | →↘↓↙←→ 3 |
| Super Air Fireball | ←↙↓↘→← 2 |
| Shadow Move | →↘↓↙←→ 5 |
| Shadow Tornado Kick | →↘↓↙←→ 5 |
| Snap Dragon | ↓↙←↙↓↘→ + soco |
| Spinning Slashes | →↘↓↙←→ 3 |
| [illegible] | ↓↙← 4 |
| [illegible] | ↓↘→ 4 |
| [illegible] | →←↙↓↘→ 5 |
| [illegible] | ←↙↓↘→← 4 |

## Spinal

| | |
|---|---|
| [illegible] | ↓↘→ 2 |
| [illegible] | ↓↘→ + chute |
| [illegible] | ↓ ou ↘ ou → 5 |
| [illegible] | ↓↘→ 1 |
| [illegible] | ↓↙← + chute |
| [illegible] | ← 4 |
| [illegible] | Pulando ↓ 5 |
| [illegible] | ↓↘→ 3 |
| [illegible] Breaker | ↓↘→ |
| [illegible] | ↓ 3 |
| Skull Assault | →↘↓↙←↙↓↘→ 5 |
| Skull Assault | Durante combo ←↙↓↘→ 5 |
| Super Slide | Durante combo ←↙↓↘→← 5 |
| Skull Replenish | ↓↙← 2 ou 3 |
| Grim Reaper | ↓↙←↙↓↘→ 3 |
| Sword Smash | →↘↓↙←→ 3 |
| Super Dizzy | →↘↓↙←↙↓↘→ 5 |
| [illegible] | ↓↘→ 3 |
| [illegible] | →↘↓↙← 3 |
| [illegible] Shower | ←↙↓↘→←↙↓↘→ 4 |
| [illegible] | ↓↓↓ 4 |

## T. J. Combo

| | |
|---|---|
| [illegible] Tremor | ←⊖→ 5 |
| [illegible] Tremor | ←↙↓↘→ 5 |
| Spinning Fist | ←⊖→ 1 |
| Double Spinning Fist | →⊖← 1 |
| Double Roller Coaster | ←⊖→ 2 |
| Triple Spinning Coaster | ←↙↓↘→ 3 |
| [illegible] | ←⊖→ 3 |
| [illegible] | ←⊖→ 3 |
| [illegible] | Segurar 2 por três segundos e soltar |
| [illegible] Dizzy | →↘↓↙← 4 |
| [illegible] | ←⊖→ 4 |
| Roll Backward | ←← |
| Combo Breaker | ←→ |
| [illegible] Move | ←→ + chute |
| Shadow Move | →↘↓↙←→ 3 |
| Combo of Pain | →↘↓↙←→ 3 |
| Super Beating | →↘↓↙←→ 3 |
| Charging Punches | →↘↓↙← 3 |
| Super Ground Slam | Pulando →↘↓↙←→ 5 |
| [illegible] | ←→ 5 |
| [illegible] | ←→ 3 |
| [illegible] | →↘↓↙←→ 5 |
| [illegible] | Segurar 1 e soltar |

# Arcade

## Tusk

| | |
|---|---|
| [illegible] | ↘↓↙ + chute |
| [illegible] | ↘↓↙ 3 |
| [illegible] | ↙↓↘ 5 |
| [illegible] | →↓↘ + soco |
| Back Stab | Perto →↘↓↙← 4 |
| [illegible] Sword | → 3 |
| [illegible] Breaker | →↓↘ |
| [illegible] Move | →↓↘ + soco |
| [illegible] | → 3 |
| Destroyuss | ↓↙←↙↓↘→ 3 |
| Flame Sword | ←↙↓↘→← 3 |
| Super Kick Rush | →↘↓↙←→ 5 |
| Shadow Roll | ←↙↓↘→← 5 |
| Rolling Claymore | Durante um combo ←↙↓↘→ 3 |
| Super Rolling Sword | →↘↓↙←→ 3 |
| [illegible] | ←↙↓↘→ 2 |
| [illegible] | →↘↓↙← 2 |
| [illegible] | ←↙↓↘→←↙↓↘→ 3 |
| [illegible] | →↓↘ 5 |

## Fulgore

| | |
|---|---|
| Cyber Dash | ←↙↓↘→ 3 ou 4 |
| Plasma Shield | ↓↙← 4 |
| Eye Laser | ↘↓↙ 2 ou 3 |
| Laser Storm | ↓↘→ + soco |
| [illegible] Storm X3 | ←↙↓↘→ 1 |
| Poke Laser Storm | ↓↙← 1 |
| [illegible] | →↓↙ + qualquer botão |
| [illegible] | ↘↓↙ 5 |
| [illegible] Breaker | →↓↘ |
| [illegible] Move | →↓↘ + soco |
| Air Eye Laser | Pulando ↘↓↙ 3 |
| Invisibility | ↘↓↙ 5 |
| Lock On | ↙↓↘ 1 |
| Super Uppercut | ↓↙←↙↓↘→ 3 |
| Chest Spark | →↘↓↙←→ 3 |
| Super Claw Spin | ←↙↓↘→← 5 |
| Teleport | ←↓↙ + qualquer botão |
| [illegible] | →↓↘ 1 |
| [illegible] | →↓↘ 1 |
| [illegible] | ←↙↓↘→← 2 |
| [illegible] | →←↙↓↘→ 5 |

## Jago

- Shindouken — + soco
- Wind Kick — + chute
- Laser Blade
- Ninja Slide — + chute
- Endouken — + soco
- Red Endouken — Segure e solte
- Fake Endouken
- Combo Breaker
- Recover Move — + soco
- Ghost Move
- Multi Wind Kick
- Meteor Fireball
- Super Uppercut
- Slide Kick — Durante combo
- Assault
- Ultra Combo
- No Mercy (Meteor Shower)
- Ultimate (Dinosaur)

## Glacius

- Shoulder Dash
- Liquidize — + chute
- Ice Grip
- Arctic Blast — + soco
- Ice Pick
- Energy Ball — Segurar
- Combo Breaker
- Recover Move
- Super Beat Down
- Super Fireball
- Reverse Uppercut
- Super Uppercut Rush
- Super Quint Throw
- Assault
- Ultra Combo
- No Mercy (Meteor Shower)
- Ultimate (Dinosaur)

## Maya

- Flip Kick
- Savage Blade
- Mantis
- Jungle Leap — ou
- Air Dive
- Cobra Bite
- Combo Breaker
- Recover Move
- Tree Cutter
- Super Lawnmower
- Super Flip Kicks
- Super Jungle Leap
- Assault
- Ultra Combo
- No Mercy (Meteor Shower)
- Ultimate (Dinosaur)

## Gargos

- Flame
- Fly
- Air Fireball — Pulando
- Double Claw Dash — ou ou
- Shoulder Dash — ou
- Jumping Overhead Slam
- Super Uppercut
- Laugh
- Uppercut
- Air Juggle
- Throw
- Combo Breaker — ou

# WORLD HEROES PERFECT

NeoGeo CD

### Muscle Power
- + chute
- + chute
- Perto + soco
- Pulando
- *

### Rasputin
- + soco
- + soco
- + soco
- + chute
- + chute
- *

### Erick
- + soco
- + soco
- + soco
- + chute
- Pulando
- *

### Fumma
- + soco
- + soco
- + soco
- + chute
- Pulando + soco
- Pulando (perto)
- Pulando
- *
- *

### Ryoko
- Perto + soco
- + chute
- + soco
- + chute
- Pulando e perto
- todos os botões
- *

### Ryofu
- Pulando + chute
- + soco
- + soco
- soco Repetido
- *

### Kim Dragon
- + chute
- soco Repetido
- + chute
- + chute
- *

### Shura
- + soco
- + chute
- + chute
- + chute
- *

### Mudman
- + soco
- + chute
- + soco
- + chute
- + chute
- *
- *
- *

### Gokuu
- + chute
- + soco
- Pulando + chute
- + chute
- Pulando
- ou
- *

### Hanzou
- + soco
- + soco
- + soco
- + soco
- + chute
- qualquer botão
- Pulando
- Pulando
- *

### Jack
- + soco
- + chute
- + chute
- *

### Janne
- + soco
- + chute
- + chute
- Pulando
- + chute
- *
- *

### Captain Kidd
- + soco
- + chute
- + chute
- + soco
- + soco
- Pulando
- *

### J. Maximum
- + soco
- + soco
- + soco
- + chute
- + chute
- *

### Zeus
- + soco
- + soco
- *

### J. Carn
- + soco
- + soco
- + chute
- + chute
- Pulando
- *

### Neo-Dio
- + soco
- + chute
- + soco
- + chute
- + soco
- + chute
- Pulando + chute
- + chute
- *

### Brocken
- + chute
- soco Repetido
- Pulando
- *

# XTRICKS

## PREHISTORIK MAN

Super Nintendo

*SELEÇÃO DE FASES*

Entrando no **"options"**, deixe o cursor no **"exit"**, segure o *L* e aperte *START*. Depois, coloque o cursor no **"Game Start"** segure o *R* e aperte *START*. A qualquer momento do jogo você poderá mudar de fase. Para isso, dê um **"pause"** e aperte o *SELECT* em seguida, fazendo o menu de seleção das fases aparecer.

*PULAR FASES*

Seguindo os mesmos procedimentos acima, no meio de uma jogada, sem pausar o game. Comece a segurar o SELECT e você pulará para a próxima fase.

## PREHISTORIK MAN

GameBoy

*TRUQUES NA MANGA*

Uga! Na era da pedra lascada você pode descolar bons truques. Experimente, durante a tela de apresentação, digitar *baixo, A, cima, B, esquerda, direita, B, A, B, A, B, A, cima e baixo*. Com isso o **"Cheat Mode"** será ativado e aparecerá na próxima tela. Agora você pode entrar no game invencível. Para pular a fase você só precisa apertar o *SELECT*.

***Equipe Game Boyada***
***Belo Horizonte - MG***

## JUMPING FLASH

PlayStation

*QUALQUER FASE*

Durante a tela do título, coloque o cursor no **"Game Start"** e aperte: *cima, cima, baixo, baixo, X, X, esquerda, direita, esquerda, direita, X, triângulo, X e triângulo*. O quadrado das opções se tornará vermelho confirmando o truque. Agora, quando você for começar o game, aperte para a direita e você poderá ir em qualquer fase do game.

## STREET FIGHTER ALPHA

*RYU E KEN VS. BISON*

Comece o game no **"Arcade Mode"**. O **player 1** deve colocar o cursor sobre *Ryu*, segurar *L* e *R* apertando em seguida, *cima, cima*. Soltando os botões, você deverá apertar *X* uma vez e *START* duas vezes. O **"player 2"** deverá fazer os mesmos procedimentos só que apertando o *Z*, ao invés do *X*. Você aparecerá em uma luta no estágio de ***Chun Li***. No entanto, antes da luta começar, ***Bison*** entrará na parada e entrará no pau contra os dois jogadores, juntos.

## STREET FIGHTER ALPHA 2

Arcade

*TROQUE A ROUPA DE CHUN LI*

Se você acha que a deliciosa chinesa não está na moda, pode trocar a roupa da garota e curtir o novo visual dela. Para conseguir isso, coloque o cursor sobre a garota e pressione *START* durante cinco segundos. Agora, pressione o botão, de acordo com a cor de roupa desejada, *soco (azul), chute (rosa), três socos (verde) ou três chutes (preta)*. Fiu! Fiu! ***Chun Li*** aparece com a roupa antiga.

*NOVOS CENÁRIOS*

Entre no fliper com dois jogadores, segure o *START* com um dos controles e leve o cursor até ***Sagat*** ou ***Bison***. Deixando lá por cinco segundos. Pegue seu lutador preferido e arregace nos novos cenários. Colocando o cursor sobre ***Sagat*** você lutará no gramado. Já, se preferir deixar o cursor no ***Bison*** lutará na cachoeira.

## TOH SHIN DEN REMIX

Saturn

*LUTADORES CABEÇUDOS*

Durante a tela de apresentação, segure os botões *L* e *R*. Com isso vá e selecione a opção desejada normalmente. Agora, na hora de começar a luta, você perceberá que os personagens estão cabeçudos.

## TOH SHIN DEN 2

*JOGUE COM OS CHEFES*

PlayStation

Quando as palavras começarem a voar, use o *controle 1* e aperte *L1, L2, triângulo, R1, R2* e *quadrado*, acessando os chefes ***Master*** e ***Uranus***. Para poder jogar com ***Vermillion*** e ***Sho***, use o *controle 2* e digite *quadrado, R2, R1, triângulo, L2* e *L1*. Agora, na tela de seleção de personagens, segure o *SELECT* para deixar a **"roleta"** lenta. Você verá a cor das letras na tela do menu trocar, confirmando que o truque deu certo.

*TELA LIMPA*

Durante o combate, pause o jogo e, depois, *segure o círculo, triângulo, quadrado, X e aperte SELECT duas vezes*. Com isso, você poderá lutar com a tela limpinha!

## VECTORMAN

*MUITOS TRUQUES*

Mega Drive

Para acessar todos os truques abaixo você precisa começar o jogo e pausar no meio da partida. Depois, digitar o código para acionar o truque desejado.

- **Vector Numbers** - *B, A, esquerda e baixo*
- **Mais Vector Numbers** - *B, A, esquerda e esquerda*
- **Cinco Proteções** - *A, B, A, C, A, B e B*
- **Menos Velocidade no HIT** - *baixo, direita, A, C, cima, esquerda e A*
- **Cai na Fase 5** - Quando o logotipo da ***SEGA*** aparecer e ***Vectorman*** estiver se equilibrando nele, pule embaixo do logo e atire *24 vezes*. Em seguida, dê *12 cabeçadas* nele. Com isso, você entrará num bônus em que várias letras começam a cair do alto da tela. Pegando *90* delas você começará a partida na *missão 5*.

***Equipe Mega Force***
***Vitória - ES***

## SUPER MARIO KART

### NOVA CÂMERA

Terminando qualquer pista no **"time trial"**, escolha a opção **"replay"**. Agora, usando os botões *R* ou *L*, será possível rodar a câmera em torno do carrinho. Entretanto, para que o truque dê certo, você não poderá ter batido em nada durante seu percurso.

***Paulo M. Baltazar***
***Londrina - PR***

## NBA SHOOT OUT

### JOGUE NA ARENA

Escolha o modo de exibição e aperte o *X*. Será aberto um **"sub-menu"**. Agora, antes de começar o jogo, nessa nova tela, aperte *R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2 e L2*. Aparecerá uma nova opção abaixo do tempo, chamada **"All Stars"**. Ligue ela e você poderá jogar na ***Arena dos All Stars***.

## MECHWARRIOR 3050

### MUNIÇÃO ILIMITADA

Para ter estoque ilimitado das armas que você escolheu para completar a missão é só entrar o código *M1R0G3* na tela dos **passwords**. Esse código funciona em qualquer um dos níveis do game.

### INVENCIBILIDADE

Entre o password *MKWFLL*. Atenção, esse código só funciona depois de acionados os códigos das fases e munição ilimitada.

### MECHS INIMIGOS

Na tela com o logotipo da **"Tiburon Entertainment"**, aperte *baixo, A e X*. Agora entre o **password** *XTRM3K*. Com isso você poderá escolher alguns ***Mechs*** inimigos.

### TODAS AS FASES

**Missão 1** - *BMBRMN*
**Missão 2** - *65C816*
**Missão 3** - *B1GBND*
**Missão 4** - *FSPRNG*
**Missão 5** - *YHWX11*

## THE NEED FOR SPEED

### RALLY

Entre no **"Time Trial"**, **"Head to Head"** ou **"Single Race"**. Agora na **"Race location"**, aperte *L1 e R1 ao mesmo tempo*. Com isso o nome mudará para ***Rally***.

### MODO ARCADE

Na **"Race Location"**, desça o cursor até o **"numero de voltas"** segurando, depois, o *L1 e R1*. Com isso estará acionado o **"Arcade Mode"**.

### MODO "NO MERCY"

Na tela do **"Race Type"**, aperte *L1 e R1* juntos e o modo **"Head to Head"** vai mudar para **"No Mercy"**.

### NOVAS PISTAS

Selecione o **"tournament"**, coloque no **password** e digite *TSYBN*. Então, aperte *START*. Agora na **"Race location"** aparece a pista ***Lost Vegas*** e no lugar da **"Desert Springs"** a **"Oasis Springs"**.

### CARRO ESPECIAL

Seguindo ao mesmo procedimento da dica do **"Rally"**, na hora de selecionar o **"carango"** segure os botões *L1, L2, R1 e R2 juntos*. Agora você poderá selecionar o carro **"WARRIOR"**.

**** Para acionar todas as dicas você precisa, primeiro, ter ligado a das "Novas Pistas".***

## RIDGE RACER REVOLUTION

### CARROS DEFORMADOS

Faça uma partida **"perfeita"** do joguinho, ***Galaga 88***, que aparece enquanto o **CD** está carregando. Para isso você não pode errar nenhum tiro e destruir todas as navezinhas. Agora, quando for na tela de seleção de carros, aparecerão mais oito carros novos. Na hora de começar a corrida, TCHAM, os carros estão super deformados. Um barato!

### SEM RETROVISOR

Na corrida, você pode ter a visão interna sem aquele **"trambolho"** do retrovisor. Para isso, comece a partida normalmente, pause o game com a visão interna e segure o *triângulo*. Agora, sem soltar o botão, aperte *L1 ou R1* para ativar ou desativar o truque.

### TROCAR O TEMPO

Primeiro você precisa terminar o game no modo **"expert"**. Depois, selecione **"others"** e você poderá escolher se quer correr de manhã, tarde.

### CARROS DEFORMADOS, FACEIS

Esse truque é pra você que está achando difícil destruir todas as navezinhas de **Galaga 88** sem perder nenhum tiro. Aperte e segure, ao mesmo tempo, *L1, R1, triângulo, SELECT e baixo*, durante toda a fase de bônus. Um super raio laser vai detonar todo mundo e você conseguirá, sem suor, ter os carrinhos deformados durante a corrida.

### CONTROLE DO ZOOM

Descolar visões diferentes do lado de fora do carro é fácil! Experimente pausar o jogo com a visão externa. Depois disso, segure o *triângulo* e aperte o *L1 ou R1*, regulando a distância de sua visão.

### SUPER DERRAPAGENS

Escolha qualquer **"Time Trial"** na **Race Selection**, aperte [illegible] para iniciar e logo depois [illegible] acelerador [illegible] isso, as curvas passarão a indicar **"Spin Points"**. De derrapagens animais e procure manter seu carro sempre na pista para faturar a tas **"notas"** pelas proezas.

# XTRICKS

## VIRTUA COP

*MAIS ARMAS* — Saturn

Enquanto estiver aparecendo o logotipo da ***SEGA***, *segure o C*, depois aperte *cima, baixo, esquerda e direita*. Feito isso, na tela do título do game segure o *C* e aperte, *baixo, cima, direita, esquerda, cima, cima, esquerda e direita*. Agora, vá para o **"Option Plus"** e ligue o **"gun select"**. Comece a partida, pause-a e recarregue sua arma. Fazendo isso você poderá, então, usar várias armas diferentes.

*ESPELHO*

Durante a tela de seleção de estágios entre *tiro, recarregar, tiro, tiro, tiro, recarregar, recarregar e tiro*. Agora pode-se jogar no **"mirror mode"**, o espelho!

*MODO DE RANK*

Na tela do jogo da ***SEGA***, segure *C* e aperte *cima, baixo, esquerda e direita*... como no truque de **"mais armas"**. Com isso, também será acionado o **"ranking mode"** nas seleções iniciais.

## DONKEY KONG COUNTRY 2

*MAIS TRUQUES* — Super Nintendo

- **Music Test** - Na tela de seleções de modos, coloque no **"2 Player Contest"** e aperte *SETE vezes pra baixo*.
- **Cheat Mode** - Coloque no **"Music Test"** e aperte *CINCO vezes pra baixo*.
- **50 Vidas** - Com o **"Cheat Mode"** acionado, entre: *Y A, SELECT A, baixo, esquerda, A e baixo*. Um som indicará que o truque deu certo.
- **Sem Barril DK** - Com o **"Cheat Mode"** acionado, entre: *B, A, direita, direita, baixo, A, esquerda A e X*. Um som confirmará que o macete entrou.

***Equipe Game Rangers***
***São Paulo - SP***

## SOLAR ECLIPSE

*TODOS OS SEGREDOS* — 3DO

Comece o game e pause. Faça a sequência *direita, baixo, baixo, esquerda* e depois entre o código do truque que prefer r.

- **Fase dos Programadores** - *C, direita, A, Z e Y (CRAZY)*
- **Corredor do Star Wars** - *direita, direita, baixo e baixo (R2D2)*
- **Invencibilidade** - *B, cima, esquerda, esquerda eY*
- **Caçada** - *Y, A, direita e baixo (YARD)*
- **Fade to Back** - *X, Y, Z, Z e Y*
- **Todas as Armas e Escudos** - *A, esquerda e esquerda (ALL)*
- **Nove Vidas** - *B, cima, baixo, baixo e Y*
- **Cloaking** - *baixo, direita, A, C, cima, esquerda e Y*
- **Fase dos Monstros** - *direita, baixo, baixo, esquerda, B, cima e baixo*.
- **Fase "Chowder"** - *Y, baixo, baixo, cima, direita e C*

## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

*PISTA "LAKE SIDE"* — Saturn

No menu, depois do título coloque no **"time attack"** e aperte *X junto com o Y*. Você poderá escolher outra pista, ***Lake Side***.

*TELA LIMPA*

Para **"limpar"** todas as marcações de tela e deixar aparecendo apenas os carros na pista, escolha o carro, pista e modo pressionando, então, o botão *X*. Tá pronto.

*LANCIA STRATOS, FÁCIL!*

Tá difícil descolar um primeiro lugar no Rally? Que tal apavorar com um carro novo? O nome do carango é Lancia Stratos. Agora, diferente das outras dicas que você encontrou sobre esse carro, aqui você não terá esforço nenhum, não precisa vencer ninguém nas pistas. Para tanto, escolha o modo **"Time Attack"** deixando o cursor nele, apertando *X, Y, Z, Y e X*. Viu? Fácil né?

## GARGOYLES

*ENCHER ENERGIA* — Mega Drive

Dê um **"pause"** no jogo e digite *A, B, direita, A, C, A, baixo, A, direita, B e A*. Agora, siga em frente. **"despausando"** o game e você estará de energia renovada.

*PULAR FASE*

A qualquer momento da partida, dê uma pausa na aventura e aperte *A, B, direita, A, C, A, baixo, A, B, direita e A*. Assim, automaticamente você será lançado para a próxima fase.

## PO' ED

*SELEÇÃO DE ESTÁGIOS* — PlayStation

Na tela do menu, aperte *simultaneamente* os botões *L1, L2, R1, R2 e cima*. Depois, aperte círculo para começar o jogo. Na tela de seleção de dificuldade, aperte *junto L1, L2, R1, R2 e baixo*. Agora, surgirá um menu com a seleção das fases.

## NOSFERATU

*SELEÇÃO DE FASES* — Super Nintendo

Selecione o modo de configuração e deixe o cursor no **"exit"**. Aperte *L, L, R, R, R, L, L e L*. Agora, colocando para cima ou para *baixo* você seleciona o estágio para jogar.

*CRISTAIS NO MÁXIMO*

A qualquer hora do jogo, pause e aperte *cima, X, direita, B, A, baixo, B, esquerda e Y*.

## EARTH WORM JIM SPECIAL EDITION

***TODOS OS SEGREDOS*** Arcade

Abaixo você encontrará todos os segredos desse jogaço. Para acioná-los você só precisa, durante uma partida normal, pausar o game e digitar a seqüência do código desejado.

***FASES***

- **Andy Asteroids? 1 -** *A, esquerda, A, C (3x), B e B*
- **Psycrowl -** *C, B, cima, baixo, baixo, direita, baixo e direita*
- **What the Heck? -** *A, direita, A, C, C, esquerda, direita e A*
- **What the Heck? Homem da Neve** *direita (3x), A, C, esquerda, direita e B*
- **What the Heck? Gato Malvado -** *cima, baixo, direita, C, C, esquerda, direita e B*
- **Big Bruty -** *C (3x) esquerda (3x), direita e direita*
- **Andy Asteroids? 2 -** *C, baixo, A, A, baixo, B, B e baixo*
- **Down the Tubes -** *cima, baixo, esquerda, esquerda, cima (3x) e baixo*
- **Tube Race -** *cima cima, esquerda, esquerda, baixo, esquerda, cima e C*
- **Andy Asteroids? 3 -** *A, baixo, esquerda, A, C, C, A e B*
- **Snot a Problem, 1 -** *C, B, C, direita, direita, esquerda, A e B*
- **Snot a Problem, 2 -** *cima, B, C, baixo (3x), A e C*
- **Snot a Problem, 3 -** *A, cima, C, cima, cima, baixo, C e A*
- **Andy Asteroids? 3 -** *A, baixo, A, A, C, C, A e B*
- **Level 5 Laboratório -** *A, B, B, baixo, direita direita, esquerda e direita*
- **Level 5 - Galinha -** *A, B, C, cima, baixo (3x, e direita*
- **Level 5 - Minhocão -** *C, A, C, esquerda, direita cima, baixo e direita*
- **Who Turned Out the Light? 1 -** *A + C, B, cima, esquerda, direita direita, esquerda e esquerda*
- **Who Turned Out the Light? 2 -** *A, B, cima, B, esquerda, direita C e cima*
- **Who Turned Out the Light? 3 -** *A, B, C, cima, esquerda, A, direita e direita*
- **Who Turned Out the Light? 4 -** *A, C, cima, esquerda, C, direita, esquerda e B*
- **Who Turned Out the Light? 5 -** *C, B, cima, baixo, esquerda, direita, direita e esquerda*
- **Andy Asteroids? 5 -** *A, esquerda A, C, C, baixo, cima e A*
- **For Pete's Sake! -** *A, B, C, A, B, A, baixo e direita*
- **Andy Asteroids? 6 -** *A, direita, A, A, direita, B, cima e A*
- **Intestinal Distress! -** *C, C, A, direita esquerda, direita, B e B*
- **Buttville - Helicóptero -** *B, B, baixo, baixo, A, direita direita e baixo*
- **Buttville - Rainha -** *A, C, esquerda, direita, B, esquerda, esquerda e direita*

***TRUQUES***

- **Modo Debug -** *A + B, C, C, A, A, B, B e B + C*
- **Pular Fase** *B, B, A, C, A + B, A + B, A + B e A + B*
- **Ir para o Final -** *A + C, A + C, A + C, A, B, C, B e A*
- **Invencibilidade -** *A + B, A + B, C, A, direita, direita, esquerda e direita*
- **Visão do Mapa -** *A + B, C, C, C, A, B, B e B*
- **Vida Extra -** *A, B, C, C, A, A, C e B*
- **Encher Energia -** *A, C, B, C, B, A, A e C*
- **Encher Munição -** *A, B, C, B, C, A, C e C*
- **Plasma -** *C, A, B, C, A, B, C e C*
- **Mísseis -** *A, A, C, B, A, C, C e C*
- **Continue Extra -** *A + direita, B + cima, A, C, C, B, C e A*

***VÁRIAS CARETAS***

- **Estranho -** *A (6x), B e C*
- **Africano -** *B, A (5x), B e C*
- **Cabeça -** *C, A (5x), B e C*
- **Bocudo -** *B, B, A (4x), B e C*
- **Orelhudo -** *B, C, A (4x), B e C*
- **Macacão -** *C + D, B, A (4x), B e C*
- **Óculos -** A, B, A (4x) B e C

## PEBBLE BEACH GOLF LINKS

***MENU ESPECIAL*** Storm

Comece o jogo e *simultaneamente* aperte e *segure X, Z e direita*. Continue segurando tudo e dê um **"reset"**. Quando o game começar novamente, aparecerá um menu secreto. Nele, você poderá acessar todas as animações de cinema do game e ainda mexer em outras opções.

***MULTIDÃO***

Comece o jogo e *segure baixo e B ao mesmo tempo*. Sem soltá-los, dê um **"reset"** no video game. Agora, sempre aparecerá uma multidão de pessoas na platéia

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

***SMOKE HUMANO*** Arcade

Usando o **"player 1"**, na tela de seleção de personagens, pegue ***Smoke*** e aperte *soco alto, chute alto, bloqueio, corrida e segure para a esquerda no Joystick*. Jogando no **"player 2"** a direção muda para a direita. ***Smoke*** irá então explodir e virar humano. Os movimentos de luta são os mesmos de ***Scorpion***

***Fábio Yan Papaty***
***São Paulo - SP***

## MK3

***MUITOS CÓDIGOS*** Playstation

Pra você, que tem sede de sangue, descolamos os códigos mais secretos do momento. Só mesmo aqui, na ***GAME-X***, você poderia encontrar SEMPRE um enxurrada de dicas e truques. Só mesmo na melhor!

- **Renovar Energia Lentamente -** *975310*
- **Super Dureza -** *024689*
- **Sem Especiais e Renovação -** *040404*
- **Sem Combos -** *722722*
- **Super Pulos na Corrida -** *321789*
- **Sem Movimentos Especiais -** *555556*
- **Jogador 1 Fraco -** *390000*
- **Jogador 2 Fraco -** *000390*
- **Todos Fracos -** *390390*

# XTRICKS

## GUARDIAN HEROES

*LIGANDO O DEBUG!*

Para entrar arregaçando os inimigos de cara com 200 pontos de experiência para distribuir e ainda poder pular pra tudo quanto é fase, você terá de acionar o **"debug mode"**. Para tanto, você tem que entrar no **"options"**, colocar o cursor no **"dip switch"** e apertar o *A, C e Y simultaneamente*. A opção **"debug"** aparecerá e você deverá ligá-la (on).

*PULANDO FASES*

Para pular fases a qualquer momento do jogo você precisa fazer certas combinações de botões.

- **uma fase -** *R + START*
- **duas fases -** *R + A + START*
- **três fases -** *R + B + START*
- **quatro fases -** *R + C + START*

* Digitando também o botão *L* nos comandos o efeito torna-se inverso. Sendo assim, ao invés de pular fases, ele passa a voltar fases.

*MEXENDO NA ENERGIA*

Para dar um trato em seu personagem e mexer na energia dele, você só precisa digitar o comando abaixo.

- **energia -** *X + Y + Z + cima ou baixo.*

## KI2

*CONTROLE GARGOS*

Na tela **"SELECT"**, segure para *cima* e aperte *soco forte, soco médio, chute médio, chute forte, soco médio, soco rápido, chute rápido e chute médio*. Ele aparecerá entre ***Fulgore*** e ***Maya*** para ser escolhido.

## DESCENT

*MACETES PRA CARAMBA!*

Para ativar qualquer um dos códigos especiais você precisa apertar a seqüência de botões do código no meio da partida, sem pausar nada. As palavras confirmarão a validade do truque depois de acionados.

*TODAS AS FASES*

Quando você for começar uma partida poderá começar de qualquer fase.

- *triângulo, quadrado, quadrado, triângulo, círculo, círculo, quadrado, quadrado, triângulo, círculo, quadrado, quadrado.*

*SUPER CÓDIGO*

Você ganha todas as armas do game com munição completa, tem acesso a todas as fases e começa com DEZ vidas.

- *triângulo, X, quadrado, quadrado, triângulo, círculo, círculo, quadrado, triângulo, quadrado, círculo e X*

*ARMAS CHEIAS*

Todas as armas do game estão à sua disposição com munição completa.

- *triângulo, quadrado, círculo, X, triângulo, quadrado, X, triângulo, quadrado, X, círculo e quadrado.*

*INVENCIBILIDADE*

Sem chance nenhuma dos inimigos acabarem com você. Detone com todos eles!

- *quadrado, triângulo, círculo, quadrado, quadrado, triângulo, círculo, círculo, quadrado, triângulo, quadrado e X*

*TURBO*

O modo turbo é acionado, dando mais ação ainda.

- *triângulo, quadrado, círculo, quadrado, círculo, X, quadrado, X, círculo, triângulo, quadrado e X*

*TODAS AS CHAVES*

Você passa a ter todas as chaves da fase e pode acessar todas as portas.

- *triângulo, X, círculo, triângulo, X, triângulo, triângulo, X, triângulo, X, triângulo e X*

## CAPTAIN QUAZAR

*ADÊ A PAREDE?*

Você já acha esse jogo o máximo? Muita desilusão não é mesmo? Mas, pode ficar ainda melhor. Para poder sumir com tudo que é muro pelas fases, você precisa, a qualquer momento da partida, dar um **"pause"** e digitar *R, L, B, B, B, R, L e cima*. Despause o game e a parede que estava em frente de você terá desaparecido.

*ENCHERTUDO*

Para não dar **"boi"** para os inimigos e ficar sempre com a munição completa e a energia cheia, você precisa de um código especial. Pra usá-lo, você primeiro tem que pausar o game e depois digitar *L, R, L, R, L e B*. Esse truque pode ser usado quantas vezes você quiser.

***Babões do Dr. Xurros***
***Aracaju - Sergipe***

## DARKSTALKERS 2

*VELOCIDADE*
*TELA CLARA*
*E "APPENDIX"!*

Para acionar esses dois truques, vá para o **"options"** e entre os códigos correspondentes.

- **VELOCIDADE -** deixe o cursor no **"Turbo Speed"** e aperte rapidamente *X, X, direita, A e Z*. O truque é confirmado com um som diferente, dobrando a velocidade do game para OITO estrelas.
- **TELA CLARA -** deixe o cursor no **"Screen Size"** e aperte rapidamente *A, C, Y, Y e cima*. Após o som confirmando o truque você perceberá que ao pausar o jogo a tela não escurece.
- **MENU "APPENDIX" -** Na tela do **"options"**, coloque o cursor na **"configuration"** e aperte bem rápido *B, X, baixo, A e Y*. Agora, aparecerá a opção **"Appendix"**. Nela você poderá escolher um monte de coisas que pintavam na primeira versão do jogo.

## MORTAL KOMBAT 2

Saturn

*CÓDIGO SECRETO*

Na tela de apresentação, digite bem rápido *baixo, cima, esquerda, esquerda, A, direita, baixo, B, Y e C*. Agora, vá para o menu principal e note que há uma nova opção, a **"switches"**. Dentro dela você poderá acessar níveis de dificuldade, personagens, morte súbita, etc. Isso é que é codigo matador!

***Equipe Highlander***
***Belém - PA***

## ACTRAISER 2

*DESENHO DOS PROGRAMADORES*

Super Nintendo

Para ver a seqüência de créditos com os programadores do game entre:
*MTkM SkTk HNSH*

*CHEFE DA VERSÃO 1*

Se você está com saudades da primeira versão de ***Actraiser***, que tal matar as saudades e também um grande inimigo usando o código: *Xxxx Yyyy Zzzz*

*CHEGUE PODEROSO*

Que tal começar no último estágio do game, com *38 vidas*? Então, deixe de frescura e digite: *MFMJ TVSY FVPX*

## KILLER INSTINCT

*CONTROLE EYEDOLL*

Arcade

Com o **"player 1"**, selecione ***Riptor***, segure para a *esquerda* junto com: *soco rápido, soco médio e chute rápido*... até que apareça a tela de **"versus"**. Agora aperte e segure para *direita, soco médio, soco forte e chute forte*. Se o truque der certo você ouvirá a voz de ***Eyedoll***. Usando o **"player 2"** a primeira seqüência de comandos deve ser dada para o lado direito.

## AGILE WARRIOR

*TODOS OS CÓDIGOS*

PlayStation

Para acionar o código desejado, você só precisa pausar o jogo e digitar a seqüência correspondente. Todos os códigos possuem a mesma seqüência de botões no início. Então é só acionar o comando principal e depois completar com o do truque desejado.

- **comando principal** - *esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X*
- **ESTATÍSTICAS** - L2 e R2
- **COMBUSTÍVEL E ARMADURA NO MÁXIMO** - triângulo (3x) e círculo
- **TODAS AS MISSÕES** - triângulo (3x) e cima (3x)
- **INVENCIBILIDADE** - triângulo (3x) e quadrado
- **CHAMAR BOMBARDEIRO** - X (5x)
- **MAIS REALISMO** - quadrado, X, X e quadrado
- **SEM VISORES** - R1 e L1 juntos
- **GOSTOSA DANÇANDO** - baixo, X, baixo, X, baixo, X, baixo, X, baixo e X
- **TODAS AS ARMAS** - R1 (4x), L1 (4x), R2 (4x) E L2 (4x)
- **COMPLETAR A MISSÃO** - triângulo (3x) e baixo (3x)
- **TODAS AS MISSÕES COMPLETAS** - SELECT, X (3x), SELECT, triângulo (3x), SELECT e X (3x)
- **MUDAR ATMOSFERA** - baixo (3x)
- **MAPA TRANSPARENTE** - círculo (5x)
- **MODO DIFERENTE** - triângulo (3x) e X
- **VISÃO SUPERIOR** - cima, baixo, esquerda e direita
- **VISÃO DE LONGE** - X (3x), círculo e X (3x)

## SAMURAI SHODOWN 3

*CÓDIGO DE SANGUE*

NeoGeo CD

Para acionar o sangue no jogo você precisa ir a tela de opções e deixar o cursor no **"Exit"**. Feito isso, aperte *simultaneamente* os botões *A, B, C e D*. Agora, ao entrar nos combates, verá lutas com muito sangue!

## CYBERIA

*TODOS OS CÓDIGOS*

PlayStation

Aqui você tem todos os passwords pra ir direto na fase que você quiser, sem embromação!

| | |
|---|---|
| *RIG DOCK* | *UNDERGROUND* |
| *MEET GIA* | *PIT STOP* |
| *SKEET SHOOT* | *ICE CREAM* |
| *BIG KISS* | *COLD FEET* |
| *GOING UP* | *DOOR MAN* |
| *ZAPPED* | *LOCKED OUT* |
| *EASY RIDE* | *SLICEOMATIC* |
| *BIG SHOCK* | *NOT FRIENDS* |
| *OPEN OCEAN* | *LISTEN IN* |
| *CATWALK* | *GENIUS* |
| *ISLAND RUN* | *RED LIGHT* |
| *STEAL PLANE* | *DRUG STORE* |
| *VALLEY RUN* | *UNSAFE DOOR* |
| *ROUGH RIDE* | *GRAFFITI* |
| *PORT FLYBY* | *YOU WITH ME* |

## IN THE HUNT

*MAIS CONTINUES*

PlayStation

Após você detonar com todos os continues com sua última vida indo por água a baixo e seu último submarino destruído, durante a contagem regressiva, segure o *triângulo* e *SELECT*. Logo depois, ainda com os botões sendo segurados, aperte *START*. Fazendo isso, você papará mais *cinco continues* para seguir pela aventura.

*SELEÇÃO DE FASES E VERSUS*

Na tela de **"Start/Options"**, segure *SELECT + esquerda superior* e, logo em seguida, aperte o *círculo*. Com isso, aparecerá um **"negocinho"** no alto da tela. Você poderá, então, selecionar as fases, ver os finais diferentes do game ou ainda tirar uma disputa no modo **"versus"**.

***Seguidores do Dr. Xurros***
***São Paulo - SP***

## DICAS POR TELEFONE

- *Tec Toy* ..... *HOT line* *(011) 861-3533*
- *Playtronic* ..... *POWER line* *(011) 522-2177*

NÃO vale cópia do selo →

# PROMOÇÃO KIT PLAYSTATION

**Participe e concorra a um super "Kit" para você detonar de vez na nova geração de games. Ganhando, você recebe, totalmente "grátis", em sua casa:**

- *Um PlayStation (americano)*
- *Um transcoder Pal-m/NTSC*
- *Dois CDs de jogos*
- *Dois controles normais*
- *Dois controles "turbo"*
- *Dois "Memory Card"*

## REGRAS

Você deverá enviar dentro da carta o selo GAME-X original - portanto, NÃO vale xerox.
Não valendo cópias xerox, também serão anuladas TODAS as outras formas de cópias do selo (computador, fotografia, feitas a mão, máquina de escrever, etc). Logo, vale repetir que: só valem selos recortados da própria revista.
Os espaços da ficha também devem ser respeitados e, totalmente, preenchidos. No caso de não possuir um telefone não haverá problemas quanto à validade da ficha pela falta desse conteúdo.
Serão válidas apenas aquelas fichas que tiverem até duas (2) "idéias" de como melhorar a revista. Tendo mais que isso, a ficha não terá validade na promoção. Caso você tenha mais que duas "opiniões" é melhor fazer uma seleção e mandar as duas (2) que mais lhe agradam ou, se preferir, comprar outra GAME-X em banca e mandar outra ficha. Você pode mandar quantas fichas quiser - desde que elas sigam todas as normas aqui divulgadas.
Todas as opiniões, dados e informações contidadas na ficha são exclusividade da GAME-X. Com isso, passamos a ter todos os direitos de divulgação, veiculação e uso das mesmas.
Ganhará o "Kit PlayStation" o leitor (ou leitora) que enviar a melhor idéia de como melhorar a revista. Os corpo de jurados (comissão julgadora) tem poder absoluto em sua escolha. Sendo assim, o resultado divulgado pela mesma é final - tornando-se único e irreversível.
Qualquer ficha que não seguir as regras será, imediatamente, anulada. Entretanto, ainda assim, todo o conteúdo da ficha será de total direito da GAME-X.
O resultado da "Promoção Kit PlayStation" será divulgado na edição 8 da revista. Serão válidas na promoção apenas cartas postadas até o dia 15/08/96. A data será confirmada pelo carimbo de postagem do correio.

*vale xerox da ficha* →

## FICHA GAME-X

*Nome -* .....

*Endereço -* .....

*Video game(s) que possui -* .....

*CEP -* ..... *Telefone -* .....
*Cidade -* ..... *Estado -* .....
*Nível escolar -* ..... *Idade -* .....
*Idéia -* .....

*Preencha os dados abaixo para participar da promoção*

| *Seções* | *Gosto* | *Não sei* | *Não gosto* |
|---|---|---|---|
| Capa | ☐ | ☐ | ☐ |
| Index | ☐ | ☐ | ☐ |
| Dr. Xunxos | ☐ | ☐ | ☐ |
| Game X-Press | ☐ | ☐ | ☐ |
| X-Flash | ☐ | ☐ | ☐ |
| X-Net | ☐ | ☐ | ☐ |
| Cartas | ☐ | ☐ | ☐ |
| X-Tricks | ☐ | ☐ | ☐ |
| RPG & Cards | ☐ | ☐ | ☐ |

| *Video Games* | *Gosto* | *Não sei* | *Não gosto* |
|---|---|---|---|
| Nintendo | ☐ | ☐ | ☐ |
| Game Boy | ☐ | ☐ | ☐ |
| Super Nintendo | ☐ | ☐ | ☐ |
| Virtual Boy | ☐ | ☐ | ☐ |
| Nintendo 64 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Master System | ☐ | ☐ | ☐ |
| Game Gear | ☐ | ☐ | ☐ |
| Mega Drive | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sega-CD | ☐ | ☐ | ☐ |
| 32-X | ☐ | ☐ | ☐ |
| Nomad | ☐ | ☐ | ☐ |
| Saturn | ☐ | ☐ | ☐ |
| PlayStation | ☐ | ☐ | ☐ |
| Jaguar | ☐ | ☐ | ☐ |
| Neo Geo | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3DO | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3DO M2 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Fliperama | ☐ | ☐ | ☐ |

# GAME-X ESPECIAL

Mais um produto

Seja um campeão nos games!!!
Detone os inimigos com as edições especiais da Game-X!!!

Para facilitar tudo para vocês, temos uma equipe de 1ª trabalhando e apanhando o tempo todo

DRAGÃO BRASIL
A Revista FERA no RPG
Mais um produto
TRAMA
DRAGÃO
MAGIC: THE GATHERING
ARQUIVO X
RETRO AVENGERS